

## Employing Expressive Children's Drawings During the Formal Perception Stage to Design Social Comics

Shatha Ibrahim Al-Asqha<sup>1</sup> and Fatima Hassan Mohammed Al-Qarni<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Department of Visual Arts, College of Arts, King Saud University, Riyadh, Kingdom of Saudi Arabia

<sup>2</sup>Independent Researcher

## توظيف رسوم الأطفال التعبيرية خلال مرحلة المدرك الشكلي لتصميم كوميكس اجتماعي

شذا إبراهيم الاصفه<sup>1</sup> وفاطمة حسن محمد القرني<sup>2</sup>

<sup>1</sup>قسم الفنون البصرية، كلية الفنون، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية

السعودية

<sup>2</sup>باحث مستقل



LINK الرابط	RECEIVED الاستقبال	ACCEPTED القبول	PUBLISHED ONLINE النشر الإلكتروني	ASSIGNED TO AN ISSUE الإحالة لعدد
<a href="https://doi.org/10.37575/h/edu/220024">https://doi.org/10.37575/h/edu/220024</a>	29/08/2022	21/01/2023	21/01/2023	01/03/2023
NO. OF WORDS عدد الكلمات	NO. OF PAGES عدد الصفحات	YEAR سنة العدد	VOLUME رقم المجلد	ISSUE رقم العدد
8172	9	2023	24	1

### ABSTRACT

Children's expressive drawings during the formal perception stage (FPS) are loaded with realistic experience; they represent a level of mental and social maturity and clarify the relationship of children's drawings to local social issues. The study employed drawings during the FPS in order to design social comics. They are drawings that combine pictures and writings about social issues, inspired by children's drawings. The study's importance lies in describing the characteristics of drawings in the FPS, clarifying the relationship between drawings and local social issues, and demonstrating the possibility of employing children's drawings to design social comics. The sample of the study was intentionally selected, employing six children of the FPS, age 7–9 years, in the Riyadh region, and the study followed descriptive and semi-experimental approaches. The study highlighted the expressive characteristics of the FPS. It also showed a relationship between children's drawings and the social issues surrounding them. Furthermore, it emphasized the possibility of using digital programs to reshape children's drawings and present them as a contemporary artistic outlet. The study also recommended the need to focus on the social role in the child's life to contribute to the development of the various aspects of their personality.

### المخلص

رسوم الأطفال التعبيرية - خلال مرحلة المدرك الشكلي - مُحَمَّلة بالخبرة الواقعية، وتمثل مستوى النضج العقلي والاجتماعي للطفل، وتوضح علاقة رسوم الأطفال بالقضايا الاجتماعية المحلية؛ وقد سعت الدراسة الحالية إلى توظيف رسوم الأطفال خلال مرحلة المدرك الشكلي من أجل تصميم كوميكس اجتماعي، كما أن الغرض منها تحديد إمكانية الاستفادة من رسوم الأطفال في هذه المرحلة لتصميم الكوميكس؛ وهي رسوم تشكيلية تجمع بين الصور والنصوص الكتابية لمواضيع اجتماعية مستوحاة من رسوم الأطفال. تكمن أهمية الدراسة في وصف خصائص رسوم الأطفال التعبيرية في مرحلة المدرك الشكلي، وإيضاح العلاقة بين رسوم الأطفال والقضايا الاجتماعية المحليَّة، وإمكانية توظيف رسوم الأطفال في مرحلة المدرك الشكلي لتصميم كوميكس اجتماعي بالجرافيك. اختيرت عينة الدراسة بشكل قصدي لعدد (6) أطفال من مرحلة المدرك الشكلي من (7-9) سنوات، مقيمين في منطقة الرياض، واتبعت الدراسة المنهجين الوصفي وشبه التجريبي. توصلت الدراسة لعدد من النتائج من أهمها: إبراز الخصائص التعبيرية لمرحلة المدرك الشكلي، كما أظهرت الدراسة وجود علاقة بين رسوم الأطفال والقضايا الاجتماعية المحيطة بهم، كما أكدت الدراسة على إمكانية استخدام البرامج الرقمية في إعادة تشكيل رسوم الأطفال وتقديمها للمجتمع كمرجع في معاصر، كما أوصت الدراسة بضرورة التركيز على الدور الاجتماعي في حياة الطفل للإسهام في تنمية جوانب شخصيته المختلفة.

### KEYWORDS

#### الكلمات المفتاحية

Art education, children art, digital art, infographic, fine art, illustrated stories

التربية الفنية، فنون الأطفال، فن رقمي، إنفوجرافيك، رسوم تشكيلية، قصص مصورة

### CITATION

#### الإحالة

Al-Asqha, S.I. and Al-Qarni, F.H.M. (2023). Employing expressive children's drawings during the formal perception stage to design social comics 'Tawzif rusumat al'atfal altaebiriat fi marhalat al'iidrak alrasmii litasmim alqisas almusawarat alajitimaiea'. *The Scientific Journal of King Faisal University: Humanities and Management Sciences*, 24(1), 66–74. DOI: 10.37575/h/edu/220024 [in Arabic]

الاصفه، شذا إبراهيم القرني، وفاطمة حسن محمد. (2023). توظيف رسوم الأطفال التعبيرية خلال مرحلة المدرك الشكلي لتصميم كوميكس اجتماعي. *المجلة العلمية لجامعة الملك فيصل: العلوم الإنسانية والإدارية*، 24(1)، 66–74.

توضيح إمكانية قراءة شخصية الطفل من خلال فنّه، وتعبيرها عن البُعد النفسي الذاتي للطفل، ودراسة أبو زيد (2013)، هدفت إلى معرفة الفروق في خصائص رسومات الأطفال من عمر (7-9) سنوات، ومدى الاستفادة منها في النشاط المدرسي بالمرحلة الابتدائية في مدينة الرياض، بالمملكة العربية السعودية. ودراسة الهندوم (2016)، هدفت لتسليط الضوء على أهمية قصص الأطفال، والتأكيد على ذلك؛ لإثراء خيالهم، وزيادة مدركاتهم البصرية؛ لأن الطفل يتميز بالخيال الواسع، الذي يتضمن رسم أبطاله وقصصهم، فيكون الطفل مشاركاً في القصص، التي تستهدف تنمية الغايات التربوية والإبداعية، وهنا تكمن الحاجة لإيجاد مداخل جديدة للاهتمام برسوم الأطفال، من خلال توظيف إمكاناتهم التشكيلية في إنتاج القصص المصورة، والكوميكس؛ حيث أشارت الهندوم (2016) في دراستها إلى أن قصص الأطفال تعتبر من السبل التي يتعرف بها على الحياة بأبعادها المختلفة، كما أنها من أقوى معززات دعم خياله، وإثراء مدركاته البصرية.

من الأساليب المعاصرة والبسيطة، التي تساهم في نقل تعبيرات ومفاهيم الطفل للأخريين بأسلوب فكاهي يحقق هدف اجتماعي، هي الكوميكس التي تعد نوعاً من الرسوم المصورة التي تصور أحداثاً متعددة في شكل فكاهي. إن استخدام تقنيات جديدة في توظيف رسوم الأطفال من المجالات التي تعد

### 1. المقدمة

تعدّ رسوم الأطفال من أهم الفنون التي سُلط عليها الضوء في وقتنا الحاضر، لكونها من أهم العوامل التي تساهم في التعرف على الجوانب النفسية والاجتماعية للطفل، وذلك لدورها تحديد مجال الإرشاد النفسي، والمسار السلوكي لتوجيه الطفل. حيث إنه يمكن قراءة شخصية الطفل من خلال أنواع الخطوط المستعملة في الرسم؛ لأنها تعبر عن البعد النفسي الذاتي للطفل (الحسيني، 2018)، وقد تناولت دراسات عديدة مراحل رسوم الأطفال، وما تعبر عنه من البعد الذاتي، والفني لدى الطفل، وما يميز كل مرحلة من خصائص فنية تعبر عنها، كما هو الحال في خصائص مرحلة المدرك الشكلي لرسوم الأطفال؛ حيث ساهمت هذه الدراسات في التعرف على مستوى تطور الأطفال العقلي والمعرفي، وتعدّ لغة تواصل تساهم في تدعيم التواصل مع البيئة والمجتمع المحيط بهم، فالمجتمع جزء لا يتجزأ من حياة الفرد، الذي بدوره يؤثر -بشكل كبير- على جميع الأفراد، ومن المجتمع تبرز بعض المشاكل والقضايا التي تنعكس على رسوم الطفل، التي من خلالها يحاول رسم أفكاره وتصوراته. كما تناول العديد من الباحثين مجال رسوم الأطفال وخصائصها، فمثلاً دراسة الحسيني (2018)، هدفت إلى

العربية السعودية.

• الحدود الزمانية: طبقت الدراسة في عام 2022.

## 7. منهجية البحث

يتبع البحث الحالي المنهج الوصفي والشبه تجريبي، وذلك من خلال وصف خصائص رسوم الأطفال في مرحلة المدرك الشكلي وتأثير المجتمع على رسومهم، وتطبيق خصائص بناء القصة المصورة في تصميم كوميكس - القصص المصورة- تتناول القضايا الاجتماعية المستوحاة من رسوم أطفال وذلك بتحويل رسوم الأطفال إلى الكوميكس اجتماعي من قبل الباحثين أنفسهم.

## 8. الدراسات المرتبطة

ظهرت العديد من الدراسات المتعلقة بفنون الطفل والسيكولوجيات المتعلقة بفنونهم، والظروف الاجتماعية المحيطة بهم، بالإضافة للدراسات التي اهتمت بمجال التصميم الرقمي. من الدراسات التي اهتمت برسوم الأطفال: دراسة الأصبه والقعيي (2021) التي تطرقت إلى خصائص رسوم الأطفال في مرحلة المدرك الشكلي، وأوضحت دور الإسقاطات الأثروبولوجية والنفسية والاجتماعية في تعبيرات الأطفال المرئية بالاعتماد على النظرية السيميائية، وتوصلت إلى إمكانية استخدام رسوم الأطفال الفنية بمطلقاتها التشكيلية في إنتاج قصص رقمية هادفة، وهذا يفيد البحث الحالي في التعرف على خصائص رسوم الأطفال وعلاقتها بالتغيرات النفسية والاجتماعية التي تحيط بالطفل، كما تناولت دراسة العدوي (2019) أهمية رسوم الأطفال وتطورت لضرورة العمل على توجه مدركات الطفل إلى تراثه وحضارته، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك عدة عوامل تؤثر في رسوم الأطفال، مثل: جنس الطفل، والنمو الجسماني والعقلي، كما أوضحت الاختلافات في رسوم الأطفال العالمية والمحلية. وتفيد الدراسة البحث الحالي في تحليل رسوم الأطفال وربطها بالمثيرات الاجتماعية المحيطة بالطفل. كما اهتمت عدد من الدراسات بعلاقة رسوم الأطفال بالسياق الاجتماعي، منها: دراسة السقار والقرعان (2020) التي تناولت دراسة للعناصر التي تتضمنها رسوم الأطفال وارتباطها بالسياق الثقافي، والاجتماعي، وتحديد المضامين والإشارات التي تحتويها رسوم الأطفال، وتفيد البحث الحالي في إيضاح القيمة الذاتية لرسوم الأطفال بكونها تقدم للمشاهد سجلاً وافياً لحياة الطفل، للتعرف على عالمه المحيط.

ومما سبق نرى أن عدداً من الدراسات اهتمت بتعابير الأطفال التشكيلية، وخصائصها الفنية، والتعبيرية، ودور الثقافة، والبيئة الاجتماعية عليها؛ ولكن لم يتم التطرق -بحدود علم الباحثين- إلى إمكانية تصميم كوميكس اجتماعي يعبر عن قضايا اجتماعية لدى الطفل، وتقديمها بإطار فني معاصر.

## 9. مصطلحات البحث

### 9.1. رسوم الأطفال (Kids Drawings) :

عرف البشبيشي (2014) رسوم الأطفال على أنها "كل ما يقوم الطفل بإنجازه فوق مُسطح باستخدام الأقلام بأنواعها، والألوان بأنواعها، والمجسّمات التي يقوم بتشكيلها بمختلف الخامات؛ ليعبر بها عن ذاته أو يبتكر بعبقريته" (ص. 14). كما عرفتها السيد (2016) بأنها الرسوم التي يستخدمها الطفل لتواصل مع الآخرين بسبب ضعف اللغة اللفظية لديه، وذلك لينقل لنا أفكاره وأحاسيسه وانفعالاته.

وعليه يمكن تعريف رسوم الأطفال إجرائياً بأنها: ما ينتجه الأطفال من رسوم، باستخدام الألوان، والخامات المختلفة، التي تحمل في تشكيلاتها خصائص ومميزات تعبر عن انعكاسات نفسية واجتماعية محيطة بالطفل.

### 9.2. المدرك الشكلي (Formal Percept) :

يعرف مصطلح المدرك لغةً (استدرك) "تدركه بالشيء - تدركه به وعليه القول: أصلح خطأه لو أكمل نقصه أو أزال عنه لبساً" (أنيس وآخرون، 2004: 281). ويعرف الشكلي "الامر المتلبس المشكل، أو هيئة الشيء

عنصراً تربوياً مهماً، حيث أشارت السادة وهاشم (2020) في بحثهما إلى فاعلية برامج الجرافيك على تصميم وتسويق كتب الأطفال؛ مما يدل على فاعلية البرامج الرقمية للوصول لطرق جديدة لإخراج مطبوعات تساهم بتثقيف المجتمع وتعلم الأطفال. وفي حدود علم الباحثين لم يتم توظيف رسوم الأطفال من خلال البرامج الرقمية لإنتاج كوميكس اجتماعي، ومن هذا المنطلق تسعى الدراسة للاستفادة من رسوم الأطفال؛ لما تمتاز به من خصائص ورموز دالة على أفكار الطفل ومشاعره المتأثرة بمحيطه الاجتماعي، التي من خلالها يتم توظيف تلك الرسوم التعبيرية لرسوم الأطفال في تصميم أعمال رقمية فنية معاصرة تمثل قصصاً مصورة اجتماعية.

## 2. مشكلة البحث

رسوم الأطفال تعد من أهم المواضيع التي سلط عليها الضوء في وقتنا الحاضر؛ نتيجة ازدياد الوعي بأهمية فنونهم، وما تحمله من انعكاسات نفسية واجتماعية، يحكم كونها تمنح الطفل مجالاً للتعبير عن دواخله ومشاعره التي يصعب التعبير عنها لفظياً في هذه المرحلة العمرية، وهذا ما أكدته عدد من الدراسات، ويسعى هذا البحث للتركيز على رسوم الأطفال في مرحلة المدرك الشكلي تحديداً لما تحمله من خبرة وإدراك أكبر لمحيطه المجتمعي وتوظيفها لإنتاج كوميكس اجتماعي، حيث أنه في حدود علم الباحثين ومن خلال اطلاعهما على أدبيات البحث لم يكن هناك دراسة تناولت إمكانية الاستفادة من رسوم الأطفال وتقديمها بشكل فني معاصر؛ لتحكي وجهة نظرهم عما يدور حولهم من أحداث اجتماعية، ومن هذا المنطلق تمحورت مشكلة البحث في السؤال الرئيسي التالي:

ما إمكانية توظيف رسوم الأطفال التعبيرية لمرحلة المدرك الشكلي لتصميم كوميكس اجتماعي؟ ويتفرع عن السؤال الرئيسي الأسئلة التالية:

- ما الخصائص التعبيرية لرسوم الأطفال في مرحلة المدرك الشكلي؟
- ما علاقة رسوم الأطفال بالقضايا الاجتماعية المحلية؟
- ما إمكانية تصميم كوميكس اجتماعي بالجرافيك مستوحى من رسوم الأطفال؟

## 3. أهداف البحث

يهدف البحث الحالي إلى:

- وصف الخصائص التعبيرية لرسوم الأطفال في مرحلة المدرك الشكلي.
- إيضاح علاقة رسوم الأطفال بالقضايا الاجتماعية المحلية.
- تصميم كوميكس اجتماعي مستوحى من رسوم الأطفال.

## 4. أهمية البحث

أهمية نظرية: تساهم الدراسة في إلقاء الضوء على السمات التعبيرية لرسوم الأطفال، والاستفادة منها لتصميم كوميكس اجتماعي.

أهمية تطبيقية: تفيد الدراسة الحالية في التعرف على أهم البرامج المستخدمة في تصميم القصص المصورة؛ لتوظيف رسوم الأطفال التعبيرية لمرحلة المدرك الشكلي لتصميم كوميكس اجتماعي.

## 5. فرضية البحث

يفترض البحث إمكانية توظيف رسوم الأطفال التعبيرية لمرحلة المدرك الشكلي لتصميم كوميكس اجتماعي يحمل السمات التعبيرية لتلك المرحلة.

## 6. حدود البحث

- الحدود الموضوعية: تقتصر الحدود الموضوعية على تعبيرات الطفل لمرحلة المدرك الشكلي عن قضايا اجتماعية متنوعة.
- الحدود المكانية: اقتصرت الدراسة على منطقة الرياض في المملكة

## 11.2. النمو الاجتماعي لأطفال مرحلة المدرك الشكلي:

يعد الأطفال مرآة للمجتمع بطريقة أو بأخرى، حيث تتضح من خلالهم الدعوات والقواعد الأساسية، التي يُبنى عليها المجتمع، كما أن الحقائق المتعلقة بأهمية النمو في مرحلة الطفولة لم تتضح في الواقع إلا منذ فترة قريبة جداً في تاريخ الحضارة الإنسانية، فنجد أن العلوم الطبيعية نشأت من التراث الثقافي للإنسان، ومن خلالها تمت دراسة الطبيعة البشرية، ونشأت تأملات وفلسفات وأنواع أخرى من التفكير، ودراسة السلوك الاجتماعي، وعليه نحن بحاجة إلى التعرف على الأسباب، التي أدت إلى نمو مجتمعنا على النحو الذي هو عليه في الوقت الحالي، ودوره في تشكيلات رسوم الأطفال، وهذا ما يساهم في معرفة الظروف والعوامل التي تؤثر في نمو الطفل منذ سنوات تكوينه الأولى، لتمتد إلى بقية حياته ونمط تفكيره، وميوله واهتماماته، وذلك من خلال استعراض كامل الظروف التي يمكن أن توفر للطفل الرعاية المثلى في سبيل مستقبل أفضل؛ للتعامل مع بقية فئات المجتمع من حوله بسلاسة وسهولة (إسماعيل، 1986).

يبدأ تفاعل الطفل بشكل طبيعي في مرحلة المدرك الشكلي مع مجتمعه تدريجياً من أسرته إلى مدرسته، ثم المسجد والشارع وغيرها، وأضاف السيد (2016) أنه يحدث في هذه المرحلة نمو اجتماعي سريع، فيتحول الطفل من كائن متمركز حول ذاته إلى كائن اجتماعي، يحاول التوافق مع الجماعة التي ينتمي إليها، ومنها يبدأ بالتطبع بالقيم والتصرفات التي يتسم من حوله بها لا شعورياً، على سبيل المثال: المدرسة منها يتعلم الطفل التنافس والتعاون، وتحمل المسؤولية، ومشاركة الآخرين، فيزداد الانتماء للجماعة، والحصول على تقبلهم الاجتماعي له، بالأخص تأثيرها على الطفل بصورة كبيرة، حيث يضطر أن يسايرها، ويتقبل فروضها؛ وذلك خوفاً من شعور بالرفض والوحدة.

## 11.3. الخصائص التعبيرية لرسوم الأطفال في مرحلة المدرك الشكلي:

يعد التعبير من الحاجات الأساسية للإنسان، خصوصاً للأطفال؛ إذ يستخدمونه للتعبير عن ذواتهم وأفكارهم، ومن هنا تكمن أهمية تلك الحاجة؛ لأنها من أهم دوافع الطفل للرسم، وممارسة مختلف أشكال الأنشطة الفنية؛ بهدف الوصول لهدف التعبير، حيث ذكر القريبي (2014) أن التعبير الفني في حد ذاته يعد لغة أساسها الخطوط والأشكال، والمساحات والألوان؛ لأنها لا تتبع اللغة اللفظية التقليدية، أو التعبيرات العفوية كالبيداء والضحك وغيرها. كما تتميز مرحلة المدرك الشكلي بخصائص تعبيرية، يستخدمها الطفل بطريقته الخاصة، وتعود لدوافع فطرية يتبعها لإيصال رسالته، ومن هذه الدوافع ما ذكرته البشبيشي (2014) في عدد من النقاط، منها:

- التعبير عن حاجاته، ومتطلبات لا يستطيع إيصالها باللغة اللفظية.
- المساهمة في تشخيص مشاكل سلوكية، وانفعالية يعاني منها الطفل.
- إيضاح العلاقات الاجتماعية المرتبطة بالطفل ومن حوله.
- الكشف عن مشاعر الطفل التي يُكتمها لمن حوله، سواء إيجاباً أو سلباً.
- المساهمة في تفرغ طاقة الطفل بشكل إيجابي.
- المساعدة في التعرف على الطبيعة من حوله، وربطها بالألوان الفنية والحياة الاجتماعية، وتسهيل استخدامه للدلالات في رسومه.
- توسيع مداركته وقدرته التخيلية.
- التعرف على جوانب الشخصية، ومواطن القوة والضعف لديه.

إن الفن لا يقتصر مفهومه على مجرد ابتكار عمل فني جميل، حيث هناك جوانب متعددة لمفهوم الفن تعد أكثر عمقاً، وعلى سبيل ذلك ذكر البسيوني (2000) أنه لا تحدد بالضرورة النظرة للفن كوسيلة تشخيصية وعلاجية فقط، ورغم ذلك لا يمكن إغفال أهمية الابتكار في التعبير من خلال الرسوم؛ ولكن يجب التأكيد على أن النظرة من جانب تحليلي بالأصل لا تتناول التعبير الفني، أو الجوانب الإبداعية، أو إتقان المهارة بقدر ما تهتم بتناول قراءة الرموز، التي تحتويها تلك الرسوم، وفهم مضمونها، وما تشير إليه من دلالة، ولذلك يساهم في قراءة الرموز، وتفسير ما تحمله من معاني؛ التي تعينه في تشخيص بعض مما يعانيه هذا الفرد أو يفكر به، حيث من

وصورته" (أنيس وآخرون، 2004: 491). وفي الاصطلاح تُعرف بالمرحلة التي تنتقل فيها رموز الأطفال من تعريفها من خلال التسمية إلى رموز محملة بالخبرة نتيجة لنمو الطفل، ونضجه عقلياً وجسمانياً وانفعالياً، وتستمد رسوماتهم من الواقع المحيط بالطفل (السيد، 2016). وتعد مرحلة المدرك الشكلي من المراحل التي تتسع بها مدارك الطفل، ويزداد تفاعله مع مجتمعه المحيط؛ مما يؤثر بشكل تلقائي على نموه الفني وتظهر في رسوماتهم عدد من الخصائص التشكيلية، منها: التكرار في رسم العنصر الواحد، والمبالغة والحذف، والتسطيح والشفافية، والجمع بين المسطحات، والجمع بين الأمكنة والزمنة في حيز واحد (الثقفي، 2017).

ومما سبق يمكن تعريف المدرك الشكلي إجرائياً بأنه أحد المراحل التي يعبر الطفل خلالها بتشكيلات تحمل في طياتها البيئة المحيطة به بشكل واضح وواضح.

## 9.3. الكوميكس (Comic Stories):

تعرف كلمة الكوميكس اصطلاحاً بأنها شكل من أشكال الفن الذي يستخدم الصور غير المتحركة، والنصوص الحوارية؛ بحيث تشكل وحدة القصة. ويذكر المكي (2011) أن كوميك مصطلح انجليزي اندونيسي يعبر عن القصص المصورة. كما عرفها البقاعي (2003) بأنها شكل فني من أشكال الأدب الشيق، فيه جمال وتمعن. وعليه يمكن تعريفها إجرائياً بكونها إحدى الفنون الأدبية التي تتناول سرد الأحداث بطريقة متمعة ومشوقة، جامعة بين الصور والنصوص الكتابية.

## 10. مجتمع البحث وعينه

يمثل مجتمع البحث الحالي الأطفال المقيمين في مدينة الرياض لعام 2022. وتم اختيار عينة قصدية لرسوم ستة أطفال في مرحلة المدرك الشكلي من عمر 7-9 سنوات، حيث تم أخذ رسمة من كل طفل دون التدخل في إنجاز الطفل للرسم أو التأثير عليه بأي مؤثر، وتم اختيار العينة بناءً على المعايير التالية:

- ظهور خصائص مرحلة المدرك الشكلي بالرسوم.
- توافق رسوم الأطفال مع هدف البحث الحالي.
- سهولة التواصل اللفظي مع العينة المختارة وقدراتهم المعرفية، لتمكن من مناقشة الطفل بمحتوى الرسم بعد انتهائه منه.
- وضوح العناصر التشكيلية وتنوعها لتحقيق هدف الدراسة.
- تنوع موضوعات الرسوم.

## 11. الإطار النظري

### 11.1. رسوم الأطفال:

تعتبر رسوم الأطفال أداة جيدة لفهم نفسية الطفل ومشاعره واتجاهاته ودوافعه وتصوره لنفسه وللآخرين؛ فالطفل يستخدمها كلغة أولى يستطيع التعبير من خلالها؛ لأنه لا يستطيع أن يوظف الكلمات وفق المقصد الذي يريد التعبير عنه، وما يحمله من أحاسيس ومشاعر ورغبات وإحباطات، فيلجأ إلى الرسوم؛ لتحقيق التواصل مع البالغين من خلال لغة بديلة، يُفصح من خلالها الطفل بأسى التعبيرات التي تنبع من أعماقه، وتعبّر عن نفسيته.

يلعب الفن دوراً مؤثراً في حياة الطفل؛ لأنه يعني له قيمة مختلفة عن البالغين، حيث يرى البالغ رسوم الطفل على أنها مجموعة من الرموز والأشكال والخطوط؛ إلا أنها بالنسبة للطفل ذات دلالات ومعاني عديدة، فهو يستخدم طريقته ويوظف خبراته الخاصة في التعبير من خلال تلك الأشكال والرموز، كأن تكون صورة لعائلته أو أصدقائه أو أمنياته، فالطفل حينما يعبر عن تفكيره ومشاعره واهتماماته يكشف لنا عن جوانب تفاعله بالبيئة المحيطة به؛ فالطفل المحيط يلجأ لرسوم تعبّر عن إحباطه بتشكيلات لا تعدّ جمالية؛ وذلك لأن الرسم عنده في تلك اللحظة له معنى عقلي أكثر من كونه جمالي، كما يتيح الرسم للطفل ممارسة النشاط، وتلبية حاجاته النفسية والعقلية من خلال استخدام عقله ويديه (البشبيشي، 2014).

في تبسيط المفاهيم، وإيصال الأهداف التربوية، وتصوير جوانب الحياة المختلفة، وإيصالها لذهن المستمع بطريقة مميزة، وتعتمد أنواع منها على المشاركة الإيجابية للطفل في أحداثها، التي بدورها- تساهم في تنمية قدراته الذهنية، والسلوكيات الجيدة، وتعزيز التربية الإيجابية؛ مما يحول نمط السرد النمطي الخطي للقصص إلى إنشاء القصص الجديدة على أساس من المناقشات والحوار (المسعود وآخرون، 2018).

### 11.7. القصص الرقمية:

مع تقدم التقنيات الحديثة في عصرنا الحالي، وتطور مجالات الإنترنت، وانتشار وسائل التواصل الاجتماعي، تطورت ظواهر جديدة لم تكن معروفة سابقاً، ومنها القصص الرقمية، التي بدأ ظهورها في أواخر الثمانينات (دحلان، 2016)، حيث ساهمت تلك التقنيات المتطورة للوصول للمجتمع بشكل أسرع، بالإضافة لتطور الأجهزة الرقمية، وبرامج الرسم، التي يستخدمها الفنانون والمصممون في وقتنا المعاصر، كما تحظى القصص الرقمية باهتمام طفل القرن الحادي والعشرين، فهي نص إبداعي استفاد من معطيات التكنولوجيا، وما توفره الأجهزة الإلكترونية كالحاسب الآلي والتابلت من برامج ووسائط، فيتلقى الطفل فيها الصور والحركات والكلمات، التي تشكل عملاً فنياً، مشوقاً ومثيراً.

وقد أكد ذلك فيما ذكره عريف ونجاشي (2019) على أن انتشار التكنولوجيا الحديثة في حياة الأفراد جعلت من مسألة إدماجها بأدواتها المختلفة في العملية التعليمية أمراً بالغ الأهمية؛ وذلك لمساهمتها في إيصال خبرات جديدة إلى المتعلمين والمستفيدين بطريقة أكثر فعالية، وأبقى أثرًا، وذلك بتقريب الأشياء المجردة من مدركاتهم الحسية؛ لتصور حقيقتها وواقعها، وأضاف المسعود وآخرون (2018) أن إنتاج القصص الرقمية يساعد الأشخاص في السيطرة على عناصر القصة، مثل الشخصيات والخيال، التي تتمحور حول موضوع القصة الرئيسي، كما أنها مجموعة من القصص المترابطة والمتداخلة مع بعضها البعض، وتوجد بين هذه القصص عناصر متشابهة ومتشابهة تدور حول أهداف واضحة ومحددة، كما أن القصص الرقمية أخذت شكلاً جديداً من أشكال السيرة الذاتية في عصر التقنية الجديدة، التي يتركز أحد أهدافها في كوننا نعيش عصرًا معلوماتيًا طويلاً بما يكفي لتصبح قصص الحياة الرقمية ذات أهمية خاصة، والتي تمثل شكلاً من أشكال السرد، الذي يعكس الحقائق الاجتماعية للحياة اليومية، بالإضافة أنها تمثل إحدى الطرق، التي يستخدمها الناس في ترسيخ هويتهم، والحفاظ عليها، وإنشاء روابط وعلاقات قوية داخل مجتمعاتهم، وتساعد على فهم العالم من خلال تفسير القصة العامة في قصص قصيرة تعطي خبرات شخصية، وتعمل على تعليم القيم والمعتقدات، واكتشاف الذات، وخلق الذات عندما يتعلق الأمر بحياة البشر (Hardy, 2004)، كما يعتبر سرد القصص مجالاً يساهم في تسهيل المفاهيم بشكل أعمق للفردي؛ وذلك يعود لأنها لا تعمل على جذب النظر والسمع الجمهور فقط، بل يمتد أثرها -أيضاً- على مَرِّ التاريخ بتريسيخ مفاهيم ومبادئ داخل أذهان الجمهور؛ لاحتوائه على أدوات تسترجع ذكريات حياة البشر، وتساعدهم في التعرف على ماضيهم وتاريخهم، وفهم حاضرهم، وتخيل المستقبل المحتمل، حسب معطيات القصص السابقة، بالإضافة إلى أنها توفر مشاركة تلك القصص شرحاً لتجارب حياتية للآخرين، وتعلم معانٍ وأفكار جديدة، والتعرف على سلوكيات الآخرين، وتبادل الحوارات (Bugis, 2018). وعليه نرى أن القصص الرقمية أخذت حيزاً من الاهتمام، والانتشار بين المهتمين التربويين والفنانين، وازدياد أعداد جمهورها على وسائل التواصل الاجتماعي، فمن الجدير إيضاح أهميتها، وتبسيط الضوء على أنواعها وخصائصها.

### 11.8. أهمية القصص الرقمية:

تتضمن الأهمية التربوية في جوهر القصص الرقمية، حسب ما ذكر المسعود وآخرون (2018) فيما يلي:

- خلق مواقف الحياة الحقيقية بطرق سهلة ومثيرة.
- توفير وسيلة التعلم ذي التوجيه الذاتي.
- تمكن التلاميذ من تطوير واختيار الحوارات، التي لا يستطيعون التعبير عنها شفهيًا.
- تطوير وتنمية مهارات الاتصال، والتواصل السمعية والبصرية والكتابية.

خلال الأدلة في الرسوم نرى إيضاحات لها من النوع الذي لا يتحدث عنها الطفل أمام محيطه.

### 11.4. علاقة رسوم الأطفال بالقضايا الاجتماعية المحلية:

مما لا شك فيه أن الأنشطة الفنية -وبالخصوص الرسم- يساعد الأطفال على إدراك وفهم العالم من حولهم، بكونهم جزءاً لا يتجزأ من الأحداث والحوارات، والتأثيرات الصوتية بحياتهم. وعلى ذلك؛ فإن رسوم الأطفال - بدورها- تعكس اهتماماتهم، وتحفزهم نحو تعزيز ذاتهم، وبناء شخصياتهم الاجتماعية للمشاركة، ولا يمكننا أن نفهم رسومات الأطفال دون أن نفهم السياق المصاحب لإنتاج تلك الرسوم، وقد يكون الحكم والتحليل لرسوم الطفل خاطئاً في حالة المحلل النفسي؛ إذ لم يعرف السياق المتصل بإنتاج ذلك الرسم، والسياق -بطبيعة الحال- سيكون في إطار نفسي ومبنيًا على التحليل النفسي لرسوم الأطفال، أو من جهة ثقافية اجتماعية، ويتركز الاهتمام الأكبر في التكوين الشكلي في الرسوم، والنظر إليها في سياق الثقافة والمجتمع (Driessnack, 2005).

إنَّ ما تحمله الرسوم من رموز، وما تدل عليه؛ ما هي إلا تعبير عن المشاعر الداخلية، التي يشعر بها الطفل في داخله وانفعالاته ومشاعره؛ منها ما هو يظهر لأسرته ومجتمعه، ومنها ما يكتنه في داخله، ومن هنا يأتي دور تحليل الرسوم في محاولة الكشف عنها. حيث ذكر البيسوني (2000) أنه في حال نظرنا إلى الفن الخاص بالأطفال نكتشف أنها تعبر عن النزعات الداخلية التي يعانها الطفل؛ وأن نقطة الاهتمام ستختلف كلياً عن المضامين الخارجية بما تحمله من مضامين داخلية، وسيكون التأكيد على التعبير والتنفيس، وما يكشفه من نزعات ذاتية، ومدى قبول الذات لها، وكذلك الاهتمام بالعلاقات الإنسانية.

### 11.5. العناصر المؤثرة على السياق الاجتماعي والثقافي في رسوم الأطفال:

هنالك العديد من العوامل المؤثرة في رسومات الأطفال، منها: العائلة، الأصدقاء، الأنشطة المدرسية، الهوايات، الاهتمامات، المناسبات الخاصة، القصص، التلفاز، الأفلام، وغير ذلك. كما يعتبر الرسم وسيلة أو شكلاً من أشكال التعبير عن الذات، ولذلك يرى العديد من التربويين أن تعليم الأطفال كفاءات الرسم قد يقلل العملية الإبداعية عند الأطفال، ولا مانع أن يحصل الأطفال على مصادر تكسيهم بعض المهارات الإبداعية من خلال التحفيز، وليس الرسم في إنتاج رسوماتهم (Edwards, 1993).

ويذكر الحسيني (1997) أنه في حال أن الأطفال لم يجدوا نموذجاً يساعدهم في الرسم، فقد يتجهون لزملائهم في الصف؛ لمحاولة النقل من تلك النماذج، مما يدل على أن الصور والنماذج الظاهرة بصرياً أمام الطفل، سواء في الكتب أو القصص أو نماذج المعلمين تؤثر على استدعاء صور داخلية مرتبطة بالبيئة المحيطة، وتجسيدها على الورق.

### 11.6. الكوميكس:

إن رواية القصص تعد من أهم الأساليب التعبيرية منذ زمن بعيد إلى يومنا هذا؛ لأهميتها ووسائلها الجذابة، حيث تعد من أهم الطرق الفعالة، والناجحة في إيصال فكرتها بهدف معين، وبأسلوب شيق. ومن أنواع القصص المعروفة: القصص المصورة التي يتفرع منها الكوميكس؛ حيث تعد أحد الأشكال المعاصرة والبسيطة للقصص المصورة، وتتضمن مفهوم القصص المصورة، وهي عبارة صور نصوص؛ لتصوير مشهد وتقريرها للقارئ بشكل فني جذاب لمختلف فئات المجتمع، الذي يعتمد على الأسلوب الهزلي في تناول المواضيع.

ومع تطور العصر والتكنولوجيا، أخذ منحى القصص الرقمية يتسع في زمننا الحاضر، فلم تتبع القصص نمطاً واحداً؛ بل تعددت أشكالها، وطرق إيصالها للقارئ، وذلك بحسب الفئمة المستهدفة، وتعود أيضاً للتفضيلات الشخصية، فتعددت ما بين القصة التقليدية والأقصوصة والرواية والقصص السمعية المسجلة، وصولاً للقصص الرقمية. وذكر عبد المؤمن (2018) أن القصص المصورة تعد عملية إنشاء فيلم قصير يجمع بين السيناريو المكتوب ومكونات الوسائط المتعددة، كما أنها تساهم -بدورها-

- اتخاذ قرار بإنتاج القصة من حيث الفكرة والموضوع.
- تجزئة القصة إلى خطوط عريضة من حيث الأحداث.
- كتابة القصة في نوتة بكلماتك الخاصة.
- رسم القصة في Storyboard.
- التفكير العميق في القصة من حيث التعديل في بعض الأجزاء، وحذف بعضها، أو الإضافة عليها.
- وضع الملاحظات على لوحة القصة المصورة.
- عرض القصة على الآخرين.
- إضافة المشاعر على القصة عن طريق التفكير في المشاعر المطلوب إظهارها في صوت المتحدث، وفي الصورة المرسومة أثناء الحكى.

ومن أنواع القصص التي تم ذكرها سابقاً؛ يتضح لنا أن قصص الكوميكس المعاصرة تتميز ببساطة المفهوم، وطرافة الأفكار، رغم تنوع المواضيع التي تلقى اهتماماً في الوقت الحالي، وانتشاراً واسعاً؛ وذلك يعود للتطور التقني والاندماج الحضاري.

### 11.12. مفهوم الكوميكس:

يطلق على القصص المصورة في نسختها الأمريكية مسعى الكوميكس (Comics) بناء على ما ذكره Ayres (2016). ظهرت بداية استخدام الكوميكس -القصة المصورة في النسخة الأمريكية والرسوم المتحركة- كمثال يستدل به على الثقافة الأمريكية بشكل عام، حتى أنها أُعتبرت -فيما بعد- ممثلةً لثقافة المستهلك، وُعدت انعكاساً ثقافياً للبيئة المنتجة؛ لتناولها القضايا الاجتماعية. ونتيجةً لذلك فالباحث الحالي يستنتج أن فن القصة المصورة تعد إحدى أدوات التواصل بين فئات المجتمع، وقد تقوم على جهود فردية، يتم نشرها على يد هواة تلك القصص إلى للجمهور.

في نهاية القرن التاسع عشر، وبدايات القرن العشرين بدأ ظهور الكوميكس بالنسخة الأمريكية في الصحف الورقية، ومنها انتشرت بين الجماهير الأمريكية؛ لأنه يعدّ الفن الجديد المعاصر الجامع بين الصور والبالونات الحوارية، ومنها تطورت وانتقلت من الصحف الورقية التي تحمل الطابع اللون الأسود إلى الكتب الكوميدية الملونة.

ومما سبق، يتضح أن القصة مهما اختلفت أشكالها وطرقها، وفئاتها المستهدفة؛ إلا أنها تبقى -على مر العصور- من أعظم الأدوات لترسيخ المعلومات، واستخدامها لإثبات الأدلة، وأداةً قويةً للتعليم، ووسيلةً لاكتشاف خبرات الطلاب، وربطها بتجارب الآخرين، ومما يميزها عن غيرها إضفاء سمة المتعة والتشويق التي تتضمنها تشكيلاتها التعبيرية، بالإضافة إلى أن الكوميكس أحد أهم الأشكال المعاصرة للقصة المصورة، بما يضاف لها من الطابع الفكاهي في توصيل قضايا المجتمع في صورة رسالة إلى ذلك المجتمع بشكل عمل فني، تم رسمه وتصميمه بواسطة برامج الجرافيك.

### 11.13. أهم البرامج الرقمية المستخدمة في تصميم الكوميكس:

مع تطور التكنولوجيا الحديثة، ظهرت العديد من البرامج المتخصصة في تصميم القصص الرقمية، ويتم اختيار هذه البرامج حسب الأجهزة والإمكانيات المتوفرة، ومنها اتفق كلا من الشنقيطي والجريوي (2017)، ودحلان (2016) على عدد من البرامج على أنها برامج فعّالة في إنتاج القصص الرقمية، منها:

- برنامج (Photostory3): يعدّ برنامجاً مجانيًا، ومناسبًا لكافة المراحل الدراسية، يُستخدم بنظام الويندوز فقط لتصميم القصص الرقمية، وتطويرها، ويتميز بإمكانية إضافة النصوص، والمؤثرات، والخلفيات، كما أنه يتميز بإمكانية إضافة تعليق صوتي، حسب متطلب السرد للقصة الرقمية.
- برنامج (Windows Movie Maker): هو برنامج مجاني، ومناسب لكافة المتعلمين في كافة المراحل الدراسية، يُستخدم بنظام الويندوز فقط؛ لتصميم القصص الرقمية من صور ثابتة ومتحركة، ولكن لا يتيح إضافة أي تعليق صوتي، بالإضافة للخلفيات الصوتية للقصة.
- برنامج (Apple iMovie): برنامج مجاني، ويستخدم بنظام آبل ماكنتوش للتشغيل؛ لتصميم القصص الرقمية، وتطويرها.
- تطبيق (Procreate): يعدّ برنامجاً غير مجاني، حائزاً على عدة جوائز عالمية؛

- أداة قوية للتعليم البصري والسمعي، وتساعد في استكشاف الخبرات الخاصة لدى الطلاب، وإضفاء معنى لها، وربطها بتجارب الآخرين. وأضاف المقدم (2019):
- تثير التمثيل الذاتي، والتعبير عن الهوية الشخصية للمتعلم.

### 11.9. أنواع القصص الرقمية:

مع تطور التقنية - في وقتنا الحالي- تطورت القصص من حكايات بطريقة سردية إلى قصص رقمية، وتنوعت بحسب الغرض منها، ومن أنواعها ما ذكره الفقيه (2019):

- **قصص السير الذاتية:** القصص التي تدور حول أحداث مهمة في حياة شخص معين، وتوضح علاقته بالآخرين، أو تحكي دور شخص مؤثر في حياته من خلال الإيحاء، أو التقمص.
- **القصص التذكارية التاريخية:** تذكر أشخاصاً من الماضي، أو أحداثاً تاريخية مثيرة.
- **قصص المغامرة:** مشاركة الآخرين الإحساس بالجمال، ودعوتهم للتحدي، وخلق تجارب جديدة، وتحولها لقطع وسائط متعددة.
- **قصص الإنجاز:** وهي القصص المعبرة عن تحقيق هدف محدد كال فوز والنجاح، ونحو ذلك.
- **قصص تحكي واقع حالنا:** حول الشخص الذي يقوم بعمله في وظيفته، أو هواياته، أو التزاماته الاجتماعية، ونحو ذلك.

كما أضاف دحلان (2016) نوعين آخرين تتضمن القصص الشخصية والتاريخية:

- **القصص الموجبة:** وهي قصص صُممت لتوجيه سلوكيات ومسارات الآخرين نحو اتجاهات معينة، أو سلوكيات وقيم مرغوبة.
- **القصص الوصفية:** هي القصص التي تعرض وصفاً للظواهر أو القضايا الاجتماعية أو الثقافية من خلال المرور على المكان والزمان.

### 11.10. عناصر القصص الرقمية ومواصفاتها:

تعتبر عناصر القصص الرقمية بمثابة الأسس والمعايير التي يجب مراعاتها؛ حتى يتم إنتاجها في صورتها النهائية، وهناك العديد من الالتزامات بمجموعة من الشروط، تُصمم على أساسها القصص الرقمية، ومن هذه العناصر ما ذكره عبد المؤمن (2018)، والفقيه (2019) على النحو الآتي:

- **الإخراج:** أن يكون إخراجها في جو من المتعة والتشويق والإثارة، بحيث يشمل الصوت والحركة والألوان.
- **المضمون:** أن تكون للقصة أفكار، وسلوكيات، وقيم معينة تسعى إلى تحقيقها.
- **الحجم:** أن تكون القصة مناسبة من حيث الحجم، فلا تكون طويلة تدعو إلى الملل من جانب المستمع والمشاهد.
- **الهدف:** ينبغي أن يكون للقصة هدف تسعى لتحقيقه؛ سواء أكان هدفاً اجتماعياً، أو لغوياً، أو خلقياً.
- **البناء الفني:** أن تشمل القصة جميع العناصر من بداية ونهاية، وُعقدة، وشخصيات، وسرد، وحوار، وأن تُسلسل الأحداث بشكل منطقي، وأن تكون بداية مثيرة، ومشوقة، وتكون نهاية مناسبة.
- **العرض:** أن يتنوع عرض القصة لتحتوي على صور وحركة وألوان وإثارة، ويكون زمن العرض مناسباً، بالإضافة أن يكون جذاباً ومشوقاً.
- **الاستخدام:** تكون القصة سهلة الاستخدام، بحيث توجد خيارات مساندة؛ ليكون الطفل قادراً على التحكم في العرض، وسرعته، وكذلك التحكم في استرجاع الصور والأحداث.

### 11.11. خطوات كتابة القصص الرقمية:

من الجدير بالذكر أن من أهم أساسيات كتابة القصص الرقمية هي اتباع الخطوات التي قد تتشابه - بشكل كبير- من حيث الترتيب لدى أغلب المصممين والفنانين مهما اختلفت الأفكار والمجالات، التي تتناولها القصص الرقمية. حيث ذكر الشنقيطي والجريوي (2017) لعدد من الخطوات لكتابة القصص الرقمية التي بنيت على خطوات Sen Buffala لكتابة وحكايات القصص:

شكل (1): رسمة الطفلة الاصلية للطفلة (جود)، وتحديد العناصر المقتبسة من رسمة الطفل، والصورة النهائية للكوميك



التحليل: يتضح في رسم الطفلة (جود) عدد من خصائص الرسم لمرحلة المدرك الشكلي، ويلاحظ في رسم الطفلة الاهتمام بالتفاصيل، وهذا يشير لزيادة الإدراك والاهتمام بعناصر الحياة الروتينية، مثل: شرب الشاي مع العائلة، وأيضاً من قيمتها المعنوية من خلال ما تتضح في الرسم من صفات ترتبط بتعلق الطفلة ببعض التقاليد العائلية، بالإضافة إلى استخدام الألوان الزاهية وتوزيعها بشكل متناسق، مثل: تلوين الرداء، والخيمة، والنار، مما يدل على مشاعر التوازن والطمأنينة التي تكتمها بداخلها.

#### 11.14.2. الكوميك الثاني:

تم اقتباس الكوميكس من المشاعر التعبيرية للعناصر التشكيلية الموجودة في رسم الطفل (عبد الرحمن) البالغ من العمر 8 سنوات، والتي تتمثل في شعوره بالحزن لسفر والده بالطائرة وتوديعه له، وتم بعدها محاولة الطفل تصوير فعاليات في المنزل بعد سفر والده من خلال الإفراط في الألعاب الإلكترونية، والتأخر في النوم لساعات طويلة وغيرها، وذلك بعد مناقشة الرسم مع الطفل، وتم استلهام موضوع هذا الكوميكس بناء على ملاحظة الباحثين لنفس السياق الاجتماعي لدى عدد من الأطفال عند سفر الأب، الذي يعبر عن وضع أغلب الأطفال في الحياة المعاصرة كما تم إيضاح اهتمامات الأطفال المتشابهة.

شكل (2): رسمة الطفل الاصلية للطفل (عبد الرحمن)، والعناصر المقتبسة من رسمة الطفل، والصورة النهائية للكوميك



التحليل: من خلال الرسم السابق لوحظ أن الطفل عبد الرحمن رسم قلباً في اتجاه الصدر تعبيراً عن حبه وشوقه الكبير لوالده نتيجة سفر والده وابتعاده، وذلك من خلال تكرار رسم القلب ورسم والده، ومما لوحظ أيضاً أن الطفل رسم الأجسام بشكل هندسي حاد، وهذا يوضح وجود خصائص مرحلة المدرك الشكلي في رسمه، كما أن استخدامه للألوان المتنوعة مثل الأحمر والأصفر والأزرق والأخضر فيها تعبير عن معاني مبهجة، لا تتوافق مع نوع المشاعر التي كان يعبر عنها في عناصر رسمه، وهذا ما يؤكد أن الطفل في هذه المرحلة لديه وعي ناقص اتجاه اللون ومعناه كوصف للعناصر الشكلية المستخدمة في الرسوم. كما لوحظ أنه تم التأكيد على رسم الأشخاص من ناحية الخطوط وتلوينها بتفاصيل واضحة على نقيض الطائرة التي اكتفى برسمها بخطوط خارجية فقط.

#### 11.14.3. الكوميك الثالث:

تم استلهام الفكرة في هذا الكوميك من خلال رسمتين منفصلتين لطفلتين مختلفتين، الرسم الأول: لشكل البطة للطفلة (ريما)، البالغة من العمر 7 سنوات، مستخدمه ألوان الفلوماستر. والرسم الثاني: لشكل (بيتر)، للطفلة (وسن)، البالغة من العمر 8 سنوات، ومن خلالها تم دمج الفكرتين لتصوير الحياة الرياضية وعدم الالتزام بالأكل الصحي في نهاية اليوم الذي يلعب وضع أغلب أفراد المجتمع بأسلوب لطيف تمثله البطة.

منها جائزة شركة أبل للتصميم، ويسهل استخدامه مع جهاز iPad: مصمم خصيصاً للفنانين والمحترفين، يحتوي على أكثر من 200 فرشاة مصنوعة يدوياً، وعلى ميزة للفنانين؛ وهي: تصميم فرشاتك الخاصة، وتمتلك ديناميكيات الألوان، وتساعد على تناغمها، تحكماً واختياراً بشكل غير مسبوق في اللون.

- تطبيق (Adobe Premiere Pro): برنامج غير مجاني، ويعمل على تحرير الصور ومقاطع الفيديو؛ الرائد في مجال الأفلام، والتلفزيون، والويب، وتساعد الأدوات الإبداعية المضمنة على تصميم مشهد داخل أفلام ومقاطع فيديو جميلة؛ لأنه يساهم في الإضافة والتحرير بسرعة وكفاءة في أي مقطع تقوم باستيراده إلى Premiere Pro. ويوفر Adobe Premiere Pro تكاملاً غير مسبوق مع تطبيقات Creative Cloud، مثل: Photoshop، After Effect، وكذلك يسمح بسير العمل بالقابلية للتمديد، وتقنية Adobe Sensei المضمنة لتصميم مقاطع فيديو دون عيوب من البداية إلى النهاية.
- تطبيق (Ibis Paint X): هو تطبيق رسم، الذي يمكن من خلاله إنشاء تصاميم تفصيلية، ويحتوي على مميزات عديدة مشابهة لتلك التي يمكن العثور عليها في برنامج الفوتوشوب، من خلاله يمكن للمستخدم ابتكار تصاميم رقمية؛ إذ إنه بإمكانه الاختيار ما بين العديد من الأنواع المختلفة من اللوحات، ويحتوي على 142 قلم رصاص مختلفاً، وخاصة جلب الصور المهمة من معرض الصور والرسم في طبقات، وواحدة من أهم مميزات هذا التطبيق هي القدرة الاجتماعية لمشاركة التصاميم مع مجتمع كبير، بالإضافة أن يمكنك التحقق من كيفية إنشاء المستخدمين الآخرين لتصميماتهم، والتعلم والاستزادة وللاطلاع.

وعليه، تم الاعتماد على أحدث تطبيق من Procreate X5 في إنتاج رسوم الأطفال الرقمية؛ نظراً لتميزه، وشموليته، وتطوره، وتعدد استخداماته، وإمكانية تطبيق White Board Animation، ثم إنتاج فيديو القصص الرقمية، وتعديل وترتيب الصور الفنية، وإضافة المؤثرات الصوتية باستخدام أحدث إصدار في عام 2020 من تطبيق Adobe Premiere Pro؛ نظراً لأدواته الإبداعية، وسلاسة العمل فيه، وقابليته لتمديد مقطع الفيديو دون التقيد بحدود زمنية قصيرة.

#### 11.14. توظيف رسوم الأطفال لتصميم الكوميكس الاجتماعي:

يسعى البحث في هذا الجزء للاستفادة من رسوم الأطفال باستخدام برنامج IbisPaint X5 في تصميم مجموعة من الكوميكس المعاصرة لطرح مواضيع اجتماعية بأسلوب فني بسيط يحمل روح من الفكاهة، فالعناصر المستخدمة في العمل مستوحاة من رسوم أطفال مرحلة المدرك الشكلي. وعليه تم اتباع خطوات معينة لإنتاج أعمال الكوميكس بصورته النهائية وهي كالتالي:

- اختيار احدى رسوم الأطفال التي تحقق معايير اختيار العينة المذكورة سابقاً.
- الجلوس من الطفل ومحاوَرته في التشكيلات لعناصر الرسم الذي قدمه لاستلهام فكرة تناول موضوع اجتماعي.
- رسم الخطوط المبدئية للعمل باستخدام برنامج الرسم الرقمي.
- إضافة الألوان والعبارات.
- إخراج العمل بصورته النهائية.

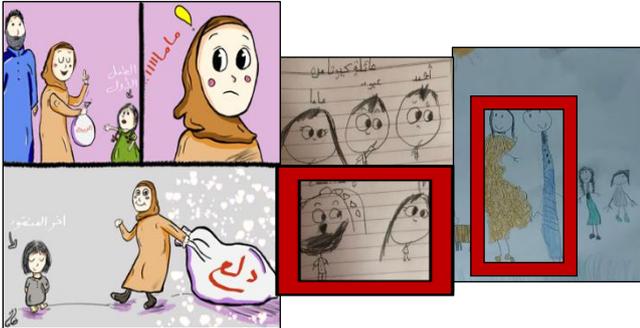
وتم استخدام البحث المنهج شبه التجريبي (تجربة ذاتية) من خلال تحويل رسوم الأطفال إلى الكوميكس اجتماعي من قبل الباحثين.

#### 11.14.1. الكوميك الأول:

تم استلهام العمل من رسم الطفلة (جود) تبلغ من العمر 9 سنوات، حيث أن مشروبها المفضل هو الشاي الأحمر وتحب أجواء الشتاء، والتخيم مع العائلة، وهذا ما عبرت عنه في رسمتها. كما تجدر الإشارة إلى أنه أثناء رسم العناصر في الكوميكس تم التقليل من عناصر الرسمة الأصلية، وذلك منعاً من تكرار العناصر؛ لأن من أساسيات تصميم الكوميكس هو البساطة والتركيز على الفكرة المستهدفة.

سنوات، يلاحظ أنها رسمت أسرتها المكونة من (أم) و (أب) و (شخصيتها) و (أختها الصغيرة)، وحيوانها الأليف (القطعة). في هذا الكوميك تم اقتباس الأبناء والهيئة العامة للشخصيات من رسم الطفلة (ماريا) والملاح تم اقتباسها من رسم الطفلة (نورة).

شكل (5): رسم الطفلة الأصلية، الأولى للطفلة (ماريا)، والثانية للطفلة (نورة). والعناصر المقتبسة من رسمه الطفلة، والصورة النهائية للكوميك



التحليل: تشترك الرسمتان في الموضوع المعبر عنه وهو رسم العائلة، فالرسمتان توضحان أفراد العائلة المحيطين بالطفلة حيث تم رسم الأشخاص على كامل ورقة الرسم مع التأكيد على تفاصيل كل شخصية منهم. كما يتضح في رسم الطفلة (نورة) ذات السبع أعوام تركيزها على اتجاه أعين أفراد الأسرة، نحو الأخ الأصغر في العائلة، مما يشير أنه مركز الاهتمام من قبل أفرادها من وجهه نظرها، والتعبير عن مشاعر الغيرة، كما أن رسم حجم الرأس بالحجم الكبير قد يشير إلى تعظيم للذات، ودلالة على القوة العقلية للطفلة، ويتضح وجود عدد من الخصائص الفنية لمرحلة المدرك الشكلي في رسم الطفلة، منها: التكرار والتنوع. أما بالنسبة لرسم الطفلة (ماريا) فقد أظهر التعابير السعيدة التي تعكس جمال الوجوه، التي قد تدل على المحبة والمودة بين أفراد العائلة، والرؤية الإيجابية والتمتع بالأنشطة الاجتماعية، بالإضافة لاستخدام ألوان زاهية في التعبير التشكيلي، كما نلاحظ إضافة التفاصيل على الأبناء، مما يشير إلى الاهتمام بالتفاصيل وزيادة حساسيتها ومشاعرها المرهفة مما ينعكس ذلك على ملاحظتها للتعامل مع أختها الأصغر التي تظهر في أقصى يمين الرسم، حيث ذكرت للأُم أنها تشعر بالغيرة من أختها، وتعبّر عن ذلك في غالب وقتها، وتدعي أنه يتم الاهتمام بالأخت الصغيرة أكثر منها.

وبناء على ما سبق يتضح تحقق فرضية الدراسة التي نصت على إمكانية توظيف رسوم الأطفال التعبيرية لمرحلة المدرك الشكلي لتصميم كوميكس اجتماعي بالجرافيك، وهذا ما يؤكد تحقق إجابة مشكلة البحث.

## 12. مناقشة نتائج البحث

من خلال تطبيق رسوم عينة البحث من أعمال الأطفال للعمل على تصميم كوميكس اجتماعي توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج يمكن إضاحها من خلال الإجابة على سؤال البحث الرئيسي: ما إمكانية توظيف رسوم الأطفال التعبيرية لمرحلة المدرك الشكلي لتصميم كوميكس اجتماعي بالجرافيك؟ وذلك من خلال الإجابة على أسئلة الدراسة الفرعية التالية:

### 12.1. ما الخصائص التعبيرية لرسوم الأطفال في مرحلة المدرك الشكلي؟

للإجابة عن هذا التساؤل قامت الباحثتان بالاطلاع على مجموعة من المراجع العربية والأجنبية التي تشتمل على عدد من الدراسات والبحوث التي تتناول خصائص فنون الأطفال، وتحديدًا مرحلة المدرك الشكلي، وتم التوصل إلى أن الخصائص التعبيرية لرسوم الأطفال في مرحلة المدرك الشكلي تساهم بشكل كبير في تشخيص المشاكل السلوكية والانفعالية والتعبيرية للأطفال تلك المرحلة، وتعبّر عن حاجاتهم وتفرغ طاقاتهم السلبية بالإضافة إلى أنها تساعد على تعريف المحيط من حوله وتوضح العلاقة الاجتماعية معهم، وربطها بين الألوان الفنية والحياة الاجتماعية، واستخدامها للدلالات على رسومها، وتساهم في تنمية قدرته التخيلية، ومن الجدير بالذكر أنها تفيد

شكل (3): رسمه الطفلة الأصلية: الأولى للطفلة (ريما)، والثانية للطفلة (وسن)، والعناصر المقتبسة من رسمه الطفل والصورة النهائية للكوميك



التحليل: من خلال الرسم الأول للطفلة (ريما) المتمثل في رسم (بطة)، يلاحظ أن الطفلة اهتمت بوضوح الخطوط ودقتها، وتدرج الألوان؛ وهذا نوعًا ما مما يميز خصائص رسومات هذه المرحلة، كما نلاحظ الاهتمام بالتفاصيل والتكرار. أما رسم الطفلة (وسن) المتمثل في رسم (بيتر) كوجبة لها مفضلة، يلاحظ أن الطفلة استخدمت ألوان الفلوماستر في تلوينها، مع الاهتمام بالتفاصيل والتكرار والتنوع، الذي يعد من خصائص مرحلة المدرك الشكلي في الرسوم، كما نلاحظ أن حجم عنصر شريحة البيتر مقارنة بمقاس الورقة يعتبر ذو حجم كبير، مما قد يدل على أن مستوى محبة الطفلة لهذا النوع من الطعام كبير، كما يمكن أيضاً أن يعبر عن الثقة في النفس.

### 11.14.4. الكوميك الرابع:

تم إعداد هذا الكوميك بناء على رسم الطفلة (رفيف) البالغة من العمر 9 سنوات، تعبّر فيه عن حبها الكبير للقطط، وأنها تملك قطعة أسمتها (سوزي)، وأن لقطتها بعض السلوكيات خلال حديثها، من ضمنها: عدم رغبة القطعة في أغلب الأوقات أن يتم تصويرها مع الطفلة (رفيف)، ومحاولاتها الدائمة الهروب منها. في رسم هذا الكوميك تم محاولة استلهام ألوان الفستان نفسها الذي ترتديه الطفلة (رفيف) وبدا ذلك واضحاً من خلال وضع اسمها فوق الفتاة المرسومة، وتلوين القطعة بشكل مشابه للقطعة المرسومة.

شكل (4): رسمه الطفلة الأصلية للطفلة (سوزي). والعناصر المقتبسة من رسمه الطفلة، والصورة النهائية للكوميك



التحليل: يلاحظ من خلال رسم الطفلة (رفيف) الاهتمام بالتفاصيل، مما قد يدل على الاهتمام بعناصر الحياة اليومية واتصالها بالبيئة، كما يلاحظ تتحقق عدد من خصائص مرحلة المدرك الشكلي في الرسم من خلال التنوع والتكرار، ومما يلاحظ -أيضاً- اهتمام الطفلة بحيوانها الأليف (القطعة سوزي)، كما يلاحظ -أيضاً- أن الطفلة استخدمت ألوان متعددة، تتصف بالحيوية والقوة واللمعان، وهو ما يظهر من شخصية الطفلة.

### 11.14.5. الكوميك الخامس:

في هذا العمل تم الدمج بين الفكرة والتصميم لشخصيات من خلال رسمتين مختلفتين، إلا أنهما تتشابهان من ناحية الفكرة و تصوير شخصيات العائلة، وتحديد مكان الأفراد فيها، ومدى قربها من والديها، فرسم الطفلة (نورة) البالغة من العمر 7 سنوات، يلاحظ أنها ركزت رسومها على وجوه أسرتها الصغيرة، وبدى هذا واضحاً من خلال رسمها لاتجاه العين للأخ الأصغر، أما الرسم الثاني للطفلة (ماريا) البالغة من العمر 8

لجنة الدراسات العليا بالقسم، ومقررة لجنة الاعتماد الأكاديمي. عضوة في مركز الملك عبدالعزيز للحوار الوطني، ومجلة أمسياء. ممارس ومقيم جودة أكاديمي معتمد من هيئة تقويم التعليم والتدريب. نشرت عدد من الأبحاث في المجالات علمية المحكمة وسكوبس. مشارك فعال في أنشطة خدمة المجتمع والتدريب المهني، قدمت ما يزيد عن 25 برنامج تدريبي لجهات تعليمية وأكاديمية. حصلت على عدد من الجوائز التقديرية.

الموقع الإلكتروني: <https://faculty.ksu.edu.sa/ar/salasqha>

### فاطمة حسن محمد القرني

باحث مستقل، fatima.hasan.algarni@gmail.com.00966546902112

القرني، سعودية، حاصلة على درجة الماجستير من قسم التربية الفنية بجامعة الملك سعود، فنانة تشكيلية، عضوة في عدد من الجمعيات الفنية، لذي عدد من المشاركات الفنية في المعارض المحلية والإقليمية، مدربة معتمدة في الفنون التشكيلية، مهتمة بمجال البحث العلمي الخاص بفنون الأطفال تحليلاتها التعبيرية والنفسية. ممارسة للفنون البصرية والرقمية، مصممة جرافيك، حاصلة على العديد من الدورات التدريبية في مجالات الفنون المختلفة، والتسويق الفني، والتنمية البشرية، ومهارات التواصل، والتفكير الفعال، مهتمة بالتطوير الذاتي لذي طموح لإكمال دراساتي العليا في مجال الفنون.

### المراجع

أبو زيد، محمد. (2013). *دراسة خصائص رسومات الأطفال من عمر (7-9) سنوات ومدى الاستفادة منها في النشاط المدرسي بالمرحلة الابتدائية في مدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية*. رسالة ماجستير، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، الخرطوم، السودان.

إسماعيل، محمد. (1986). *الطفل مرآة المجتمع*. الكويت، الكويت: عالم المعرفة. أنيس، إبراهيم، مناصر، عبد الحليم، الصوالحي، عطية وأحمد، محمد. (2004). *المعجم الوسيط*. الطبعة الرابعة. القاهرة، مصر: مكتبة الشروق الدولية.

البيسوني، محمود. (2000). *التربية الفنية والتحليل النفسي*. الطبعة الثالثة. القاهرة، مصر: عالم الكتب للنشر.

البيشيبي، هالة. (2014). *نظريات رسوم الأطفال*. الإسكندرية، مصر: دار المعرفة الجامعية للنشر والتوزيع.

البياعي، إيمان. (2003). *قصص الأطفال*. بيروت، لبنان: دار الفكر اللبناني. الحسيني، خولة. (2018). *دراسة الخصائص الشخصية وانعكاساتها في رسوم الأطفال*. مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية: جامعة بابل، بدون رقم مجلد (39)، 84-866.

دحان، براعم. (2016). *فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلامذة الصف الثالث الأساس*. رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

السادة، رشا وهاشم، منى. (2020). *فاعلية فن الجرافيك في تصميم وتسويق كتب الأطفال*. مجلة جامعة بابل للعلوم الإنسانية، 28(10)، 171-88.

السيد، سناء. (2016). *رسوم الأطفال التحليل والدلالة*. الطبعة الثالثة. الرياض، السعودية: دار الزهراء للنشر والتوزيع.

السقار، موفق علي والقرعان، بسام. (2020). *رسوم الأطفال وتواصلها مع السياق الثقافي والاجتماعي*. *المجلة المصرية للدراسات المتخصصة*، 25(8)، 87-115.

الشنقيطي، إمامة والجريوي، سهام. (2017). *أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات الملمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض*. *مجلة العلوم التربوية*، بدون رقم مجلد (11)، 71-142.

عبد المؤمن، مروة. (2018). *توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة*. *مجلة الجامعة الإسلامية بغزة فرع الدراسات التربوية والنفسية*، 26(3)، 96-326.

عرف، هنية ونجاني، نجلاء. (2019). *دور القصص في تنمية مهارات النبر والتنغيم لدى تلاميذ المستويات التعليمية الأولى*. *مجلة جامعة الحسين بن طلال للبحوث*، 5(بدون رقم عدد)، 280-92.

الاصقه، شذا والقمي، عهد. (2021). *فاعلية استخدام رسوم الأطفال دور الرعاية الاجتماعية في إنتاج قصص رقمية هادفة*. *مجلة العلوم التربوية والنفسية المركز القومي للبحوث غزة*، 5(27)، 1-21.

الفقيه، حليلة. (2019). *أثر استخدام بيئة تعلم شخصية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال*. *مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، بدون رقم مجلد (116)، 209-35.

المسعود، طارق، المسعود، فوزية، المدير، عبد الله والعنبي، نوال. (2018). *فاعلية برنامج قرآني قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرآني لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت*. *مجلة جامعة أسيوط فرع المجلة العلمية لكلية التربية*، 34(5)، 557-92.

المختصين في الكشف عن المشكلات النفسية للطفل، وتساعد في تحديد منهج العلاج، كما تساهم الرسوم في التعرف على جوانب شخصية الطفل، ومواطن القوة والضعف لديه، وتبني تقديره احترامه لنفسه ولفنه وللعمل اليدوي.

### 12.2. ما علاقة رسوم الأطفال بالقضايا الاجتماعية المحلية؟

وللإجابة على هذا التساؤل قامت الباحثتان بالاطلاع على مجموعة من المراجع العربية والأجنبية التي تشتمل على عدد من الدراسات والبحوث عن الحياة الاجتماعية وعلم النفس، وتم التوصل إلى أن بيئة الأطفال الثقافية والاجتماعية لها دور كبير في انعكاسها على رسوم الأطفال ورؤيتهم للمحيط من حولهم واعتمادها كوسيلة للتعبير والتواصل، فمن خلالها يمكنهم التنفيس عن انفعالاتهم وعواطفهم بناء على أنواع الخطوط والألوان وتكوين الأشكال؛ للتعبير عما يدور في ذهنهم عن حياتهم الخاصة وعالمهم.

### 12.3. ما إمكانية تصميم كوميكس اجتماعي بالجرافيك مستوحى من رسوم الأطفال؟

للإجابة على هذا التساؤل قامت الباحثتان بإجراء محاولات وتجارب عديدة، والاطلاع على بعض المراجع لشرح الرسم الرقمي، وبرامج الجرافيك لإنتاج الكوميكس الاجتماعي؛ لأنها تعد أبرز وأهم الأشكال المعاصرة للقصة المصورة بما يضاف لها من الطابع الفكاهي في توصيل قضايا المجتمع في صورة رسالة للمجتمع بشكل عمل فني، وعليه تم أتباع خطوات معينة لإنتاج أعمال الكوميكس بصورته النهائية وهي كالتالي:

- اختيار إحدى رسوم الأطفال لاستلهاام فكرة تتناول موضوع اجتماعي.
- رسم الخطوط المبدئية للعمل باستخدام برنامج الرسم الرقمي.
- إضافة الألوان والعبارة.
- إخراج العمل بصورته النهائية.

### 12.4. ملخص النتائج:

ويمكن تلخيص نتائج الدراسة في النقاط التالية:

- أبرزت الدراسة الخصائص التعبيرية لمرحلة المدرك الشكلي.
- أكدت الدراسة على وجود علاقة بين رسوم الأطفال والقضايا الاجتماعية المحيطة بهم، وذلك بانعكاسها في تعبيرات الطفل الشكليه.
- أكدت الدراسة على إمكانية استخدام البرامج الرقمية في إعادة تشكيل رسوم الأطفال وتقديمها للمجتمع كمرجع في معاصر.
- إمكانية تصميم كوميكس اجتماعي يستوحى أفكاره من رسوم الأطفال، وربطه بقضايا اجتماعية معاصرة.

### 13. توصيات البحث

- أهمية إقامة ورش توعوية وفنية تثقيفه عن رسوم الأطفال وتحليلها لما تشير له من دلالات مختلفة.
- التركيز على الدور الاجتماعي في حياة الطفل، لمساهمته في تنمية جوانب شخصيته المختلفة.
- إجراء المزيد من الدراسات التي تتناول برامج تصميم الجرافيك المعاصرة، لتصميم مخرجات فنية جديدة.
- البحث على الاستلهاام من رسوم الأطفال التي يمكن الاستفادة من هدفها المعنوي، لإنتاج أعمال فنية معاصرة مثل القصص المصورة وغيرها.

### نبذة عن المؤلفين

شذا إبراهيم الاصقه

قسم الفنون البصرية، كلية الفنون، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية، [salasqha@ksu.edu.sa](mailto:salasqha@ksu.edu.sa).00966504137577

د. الاصقه، سعودية، أستاذ التربية الفنية المشارك، حاصلة على الدكتوراه من جامعة الملك سعود، عضو هيئة تدريس بقسم التربية الفنية، ومقررة

- Bassiouni, M. (2000). *Altarbiat Alfaniyat Waltahlil Alnafsii* 'Art Education and Psychoanalysis'. Cairo, Egypt: World of Books for Publishing. [In Arabic]
- Dahlan, B. (2016). *Faeiliat Tawzif Alqisas Alraqamiat Fi Tanmiat Maharat Hali Almasayil Allafziat Alriyadiat ladaa Talamidhat Alsafi Althaalith Al'asasi* 'The Effectiveness of Employing Digital Stories in Developing the Skills of Solving Verbal Mathematical Problems among the Third Graders'. Master's Dissertation, Islamic University, Gaza, Palestine. [In Arabic]
- Alsaada, R. and Hashem, M. (2020). Faeiliat fanu aljaraafik fi tasmim wataswiq kutub al'atfali 'The effectiveness of graphic art in designing and marketing children's books'. *Journal of Babylon University for Human Sciences*, 28(10), 171-88. [In Arabic]
- Driessnack, M. (2005). Children's drawings as facilitators of communication. *A Meta Analysis Journal of Pediatric Nursing*, 20(6), 415-23.
- Edwards, B. (1993). *Drawing on the Right Side of the Brain How to Unlock Your Hidden Artistic Talent*. London, Britain: Harper Collins.
- Husseini, K. (2018). Dirasat al khasayis alshakhsiat waneikasatuha fi rusum al'atfali. 'Study of personal characteristics and their reflections in children's drawings'. *Journal of the College of Basic Education for Educational and Human Sciences: University of Babylon*, n/a(39), 866-84. [In Arabic]
- Hindoom, A. (2016). Rusum al'atfal kamadkhal li'iintaj qisas musawarat litanmiat alqudrat al'iibdaeiit ladaa altifla 'Children's drawings as an input for the production of illustrated stories to develop the creative abilities of the child'. *The Scientific Journal of the Ansia Association for Education through Art*, 2(5), 115-62. [In Arabic]
- Hardey, M. (2004). Digital life stories auto/biography in the information age. *Auto Biography Manchester*, 12(3), 183-200.
- Ismail, M. (1986). *Altifl Murat Almujtamae* 'The Child is a Mirror of Society'. Kuwait: The world of knowledge. [In Arabic]
- Makki, M. (2011). Istikhdam wasilat alqisas almusawara (kumik) litalaim maharat alqira'ati 'Using the comic book to teach reading skill'. *Mevlana University Journal*, n/a(n/a), n/a. [In Arabic]
- المقدم، إبراهيم. (2019). تصميم قصص رقمية تاريخية وقياس أثرها في تنمية قيم الانتماء الوطني لدى طلاب المرحلة المتوسطة بالملكة العربية السعودية. *مجلة جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية فرع العلوم التربوية*, بدون رقم مجلد(20)، 15-88.
- المكي، مصطفى. (2011). استخدام وسيلة القصص المصورة (كوميك) لتعليم مهارة القراءة. *مجلة جامعة مولانا، بدون رقم مجلد(بدون رقم عدد)*، بدون أرقام صفحات.
- الهندوم، أميرة. (2016). رسوم الأطفال كمدخل لإنتاج قصص مصورة لتنمية القدرات الإبداعية لدى الطفل. *المجلة العلمية لجمعية أمسيات التربية عن طريق الفن*، 5(2)، 62-115.
- Abu Zeid, M. (2013). *Dirasat Khasayis Rusumat Al'atfal Min Eumar (7-9) Sanawat Wamadaa Alaistifadat Minha Fi Alnashat Almadrasii Bialmarhalat Alaibtidayiyat Fi Madinat Alriyad Bialmamlakat Alearbiat Alsaediati*. 'A Study of the Characteristics of Children's Drawings From the Age of (7-9) Years and the Extent to Which they are Used in School Activities at the Primary Stage in the City of Riyadh, Kingdom of Saudi Arabia'. Master's Dissertation, Sudan University of Science and Technology, Khartoum, Sudan. [In Arabic]
- Abdel Momen, M. (2018). *Tawzif alqisas alraqamiat fi tanmiat baed almalfahim alsihiyat ladaa tiff alrawdada*. 'Employing the digital story in developing some health concepts for the kindergarten child'. *Journal of the Islamic University of Gaza Educational and Psychological Studies Branch*, 26(3), 96-326. [In Arabic]
- Alasqah, S. and AlQami, U. (2021). Faeiliat astikhdam rusum al'atfal dawr alrieayat aliajtimaieit fi antaj qisas raqmiat hadifatin. 'The effectiveness of using children's drawings and the role of social care in producing meaningful digital stories'. *Journal of Educational and Psychological: Sciences National Research Center, Gaza*, 5(27), 1-21. [In Arabic]
- Albashbishi, H. (2014). *Nazariaat Rusum Al'atfali* 'Children's Drawing Theories'. Alexandria, Egypt: University Knowledge House for Publishing and Distribution. [In Arabic]
- Albuqa'i, I. (2003). *Qisas Al'atfali* 'Kids Stories'. Beirut: House of Lebanese Thought. [In Arabic]
- Alfaqih, H. (2019). Athar aistikhdam biyat taealum shakhsiatan fi tanmiat maharat aintaj alqisas alraqamiat ladaa muealimat riad al'atfal. 'The effect of using a personal learning environment in developing the skills of producing digital stories for kindergarten teachers'. *Journal of Arab Studies in Education and Psychology*, n/a(116), 209-35. [In Arabic]
- Alsayidu, S. (2016). *Rusum Al'atfal Altahlil Waldalalatu* 'Children's Drawings Analysis and Semantics'. Riyadh, Saudi Arabia: Dar Al Zahraa for Publishing and Distribution. [In Arabic]
- Almasoud, T., Almasoud, F., Almudaris, A. and Alotaibi, N. (2018). Faeiliat barnamaj qaraiyiyun qayim ealaa alqisas alraqamiat altafaeuliat fi tanmiat alfahm alqurayiyi ladaa tulaab almarhalat alaibtidayiyat Bialkuayti. 'The effectiveness of a reading program based on an interactive digital story in developing the reading comprehension of primary school students in Kuwait'. *Assiut University Journal Branch of the Scientific Journal of the Faculty of Education*, 34(5), 557-92. [In Arabic]
- Almuqhtami, I. (2019). Tasmim qisas raqmiat tarikhiaat waqias athariha fi tanmiat qiam alaintima alwatanii ladaa tulaab almarhalat almutawasitat aialmamlakat alearbiat alsaediati 'Designing historical digital stories and measuring their impact on developing the values of national belonging among middle school students in the Kingdom of Saudi Arabia'. *Journal of Imam Muhammad bin Saud Islamic University Educational Sciences Branch*, n/a(20), 15-88. [In Arabic]
- Alsaqar, M.A. and Alqarawi, B. (2020). Rusum al'atfal watawasuliha mae alsiaq althaqafii walaijtimaieii 'Children's drawings and their connection to the cultural and social context'. *The Egyptian Journal of Specialized Studies*, 8(25), 87-115. [In Arabic]
- Alshanhqiti, U. and Aljeriwi, S. (2017). Athar aistikhdam haqibat taelimiat fi tanmiat maharat iintaj alqisas alraqamiat li'atfal ladaa altaalibat almuealimat bijamieat al'amirat nurat bint eabdallahman fi madinat rriyad 'The effect of using an educational kit in developing the skills of producing digital stories for children among female student teachers at Princess Nourah bint Abdulrahman University in Riyadh'. *Journal of Educational Sciences*, n/a(11), 71-142. [In Arabic]
- Anis, I., Montaser, A., Al Sawalhi, A. and Ahmed, M. (2004). *Almuejam Alwasiti* 'Intermediate Dictionary'. Cairo, Egypt: al Shorouk international library. [In Arabic]
- Areef, H. and Najahi, N. (2019). Dawr alqisas fi tanmiat maharat alnabr waltanghim ladaa talamidh almustawayat altaelimiati al'uwlaa 'The role of stories in developing the skills of intonation and intonation among students of the first educational levels'. *Al-Hussein Bin Talal University Journal for Research*, 5(n/a), 280-92. [In Arabic]