نجربة معلم مبدع

مشروع مقترح بعنوان :

صناعة الخيال في عالم الأطفال

◙ فكرة: د/خميس عب الباقي علي نجم رزق
أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة العربية والتربية الإسلامية المشارك.. جامعة الزلفي..

◙ مقدمة :

يقع على عاتق الجامعات عبء تطوير الحياة من خلال البحث العلمي ، وتخريج الأجيال جديدة للنهوض بالمجتمع ، وهي في سبيل ذلك تسابق الزمن لتساير ركب التقدم بل تقوده وتسخر كافة جهودها وإمكاناتها لتحقيق الآمال الكبرى المنشودة ؛ مما يجعلها في حالة تنافس مستمر وبحث عن الريادة .

ومن المؤكد أن أساس الأجيال القادمة مرحلة الطفولة ؛ حيث نمو العقل وزيادة الوعي وغرس الأخلاق وبناء القدرات .

إن دور الجامعات في عالم الطفولة يكاد يقتصر على بعض الأبحاث أو تخريج مختصين للعناية بهم تعليميا وصحيا ، ولكن هذا الدور يقف بعيدا عن مجال بيئة الطفل ومتطلبات إمتاعه وإسعاده ، فنادرا ما نجد دورا للجامعات في صناعة بيئة الطفل العقلية والنفسية والمهارية .

إن العناية بعالم الطفولة يتطلب العناية بتوظيف خيال الكبار في لعب الأطفال وفي أفلامهم من أجل بناء المواطن الصالح .

إن عالمنا العربي يعتمد اعتمادا يكاد يكون كاملا على ما يقدمه الغرب والشرق من خيال مصنوع في صورة لعب حسية أو إلكترونية أو أفلام كرتونية وغيرها أو رسوم متحركة ، وما يفعله هو مجرد الترجمة لهذه الأفلام، بل إن صناع هذه اللعب والأفلام يضعون بها بعض الألحان أو الأغاني أو المشاهد التي قد تكون ضارة مثل مشاهد العنف والتي أثبتت نظرية التعلم الاجتماعي وما قام به باندورا من تجارب تأثيرها الضار في مجال التنشئة .

وإذا تأملنا هذا المجال نجد أنه يعتمد على تخصصات علمية في الجامعات ؛ حيث يعتمد هذا الخيال المصنوع على وجود فكرة ، ثم رسمها ، أو تصميمها ، أو تأليفها ، ثم تصنيعها ، أو تمثيلها ؛ أي إبداع وتخصص فني (رسم أو تمثيل) وهندسي وحاسب آلي ؛ فالألعاب المحسوسة يسبق صناعتها تصور ثم تحول لرسم أو تصميم ثم يتحول التصميم إلى شكل مصنوع يمكن أن يتضمن جانب هندسي من صوت أو حركة .

أما الألعاب الحاسوبية ؛ فهي تعتمد على الخيال (الفكرة أو التصور) ثم الرسم أو التصميم الإلكتروني ودمج الصوت والحركة والمؤثرات (البرمجة)

أما جانب الأفلام فأيضا تبدأ بالفكرة ثم التأليف وعمل السيناريو ثم التمثيل إذا كانت الشخصيات بشرية أو التصميم والتطبيق إذا كانت أفلاما مركبة من صور متحركة أو شخصيات كرتونية.

والواقع يؤكد أن هذه التخصصات العلمية والتربوية والفنية ليس لها دور في هذا المجال، فمن خلال جولة بمحلات بيع ألعاب الأطفال أو من خلال مشاهدة قنوات الأطفال أو البحث عبر الإنترنت عن الألعاب الإلكترونية نجد أن معظمها تم صنعه في دول شرقية أو غربية، أما وطننا العربي فقد ترك عالم أطفاله لغيره يفعل فيه ما يشاء.

إننا أمام قضية وطنية تمثل أمنا قوميا وتحديا مستقبليا يجب أن تتضافر جهود المختصين من العلماء العرب في مواجهته.

إننا جميعا نملك الخيال، ولكننا لا نجد سبيلا ميسرا لتحقيقه في الواقع المحسوس أو الافتراضي.

إن وجود أكاديمية لصناعة الخيال في عالم الأطفال العرب أمر ضروري؛ لتوظيف الطاقات المهدرة لدى أعضاء هيئة التدريس في الجامعات السعودية فيما يستطيعون تقديمه ولكن لا يجدون مكانا للاستفادة من قدراتهم الإبداعية.

كما أن وجود هذه الأكاديمية يفتح بابا للاستفادة من طاقات الشباب الموهوب وخيالهم الخصب؛ من خلال تعليمهم كيف يصنعون خيالهم في بيئة الطفل؛ وهو ما يوجد فرص عمل متميزة تشعر الشباب بقدرتهم على الإبداع وتحقق لهم ولغيرهم السعادة والاستمتاع.

كما أن أولياء الأمور يستطيعون الالتحاق بهذه الأكاديمية لتعلم كيفية صناعة الألعاب لأطفالهم.

كما أن التربويين يستطيعون توظيف ما يهدفون لغرسه في عقول الأطفال ومشاعرهم ومهاراتهم من خلال العناية بالمضمون الذي يقدم في الأفلام أو الألعاب.

كما أن المجتمع المسلم سيأمن على ثقافة أطفاله وتربيتهم وفقا لغايات الدين الإسلامي واتساقا مع العادات والتقاليد الجيدة السائدة والمنشود تحقيقها في الأجيال القادمة.

◙ أهداف البرنامج:

- الاستفادة من قدرات أعضاء هيئة التدريس الإبداعية في تخصصاتهم المختلفة في مجال صناعة الخيال في عالم الأطفال.
- إيجاد مجال جديد للعمل أمام الشباب يناسب متطلبات العصر ومستحدثاته، ويستطيع من خلاله تحقيق تطلعاته وآماله، وتوظيف مواهبه وإبداعه في مجال صناعة الخيال في عالم الأطفال.
- تحقيق التكامل المعرفي بين التخصصات المختلفة لإنتاج أشياء مفيدة في عالم الطفولة.
- إنتاج ألعاب تعليمية وترفيهية ملموسة يتناسب محتواها مع أهداف تربية الطفل العربي.
- إنتاج ألعاب تعليمية وترفيهية حاسوبية يتناسب محتواها مع أهداف تربية الطفل العربي.
- إنتاج أفلام لتعليم الأطفال وإسعادهم يتناسب محتواها مع أهداف تربية الطفل العربي.

- نشر ثقافة الإبداع وصناعة الخيال بين أولياء الأمور وداخل الأسر من خلال مبادرة (اصنع خيالك واسعد أولادك).
- تحقيق الريادة العالمية للجامعات السعودية في مجال صناعة الخيال في عالم الأطفال ؛ حيث لا توجد جامعات نفذت هذه المبادرة في العالم في حدود علم صاحب هذه المبادرة .
- توفير الأمن الديني و الفكري والتربوي من خلال ثقة المجتمع فيما يقدم للأطفال من محتوى ثقافى متضمن في الألعاب والأفلام التي يتفاعلون معها ؛ لأنها خاضعة في جميع مراحل إنتاجها لمتابعة أساتذة الجامعات .
- يمثل هذا المشروع اللبنة الأولى لوجود كلية مختصة في مجال صناعة الخيال في عالم الأطفال يلتحق بها أبناء المملكة الموهوبون في هذا المجال انتظاما للصلاب أو انتسابا للكبار أو من خلال التعليم المفتوح أو التعليم عن بعد .
- إيجاد شراكة أو اتفاقيات تعاون بين الجامعات وقنوات الأطفال أو شركات إنتاج الألعاب والخبراء المحليين والأجانب في هذا المجال ؛ لتبادل الخبرات والمنافع .
- تطبيق نتائج الأبحاث التربوية في مجال الطفولة ومسرحة المناهج والسيكودراما وصعوبات التعلم في شكل منتج جذاب للأطفال يتعلم من خلاله وفق الأسس الإسلامية ، والمعايير التربوية .
- تطوير مناهج التربية الفنية بالمدارس وكذلك مناهج الحاسب الآلي لتتناول التصميم الفني والحاسوبي للألعاب والشخصيات وتوظيف التقنية الحديثة في تنمية خيال ومواهب الطلاب في مراحل التعليم المختلفة .

◙ المحتوى العلمي للبرنامج :

يتضمن المحتوى العلمي للبرنامج على ثلاثة جوانب ؛ وهي :

◙ الجانب الأول : ألعاب الأطفال المحسوسة [المادية] ؛ وتتضمن :

- مقررات حول الرسم
- التصميم والإخراج الفني
- المؤثرات الحركية في الألعاب
- المؤثرات الصوتية في الألعاب
- نماذج تطبيقية لألعاب الأطفال
- مشروع تخرج (ابتكار لعبة)

◙ الجانب الثاني : ألعاب الأطفال الحاسوبية ؛ وتتضمن :

- برامج الرسم والصور بالحاسوب
- التصميم الحاسوبي للألعاب وعمل الخلفيات والألوان
- المؤثرات الحركية في الألعاب الحاسوبية
- المؤثرات الصوتية في الألعاب الحاسوبية
- نماذج تطبيقية لألعاب حاسوبية
- مشروع تخرج (ابتكار لعبة حاسوبية)

◙ الجانب الثالث : أفلام الأطفال ؛ وتتضمن :

- التأليف لقصص الأطفال وكتابة السيناريو لأفلامهم.

- السيكو دراما ومهارات التمثيل
- فنيات الإخراج لأفلام الأطفال
- علم نفس الطفولة
- الأسس التربوية والإسلامية لمضامين قصص الأطفال .
- نماذج تطبيقية متنوعة لأفلام الأطفال (كرتون ورسوم متحركة - شخصيات طبيعية - جرافيك واستخدام الحاسوب في عمل الأفلام)
- مشروع تخرج (عمل فيلم قصير للأطفال)

◙ الفئة المستفيدة من البرنامج :

يستفيد من هذا البرنامج عدة فئات ؛ وهي :

- الأطفال بما سيقدم لهم من ألعاب وأفلام مفيدة وممتعة .
- الشباب السعودي الذي سيلتحق بالبرنامج بما سيتعلمه من معلومات ومهارات إبداعية في إنتاج ألعاب وأفلام للأطفال .
- أولياء الأمور والمجتمع بما سيستشعرونه من أمن وثقة فيما يقدم لأطفالهم من ألعاب وأفلام .
- أصحاب قنوات التلفاز الخاصة بالأطفال وكذلك شركات إنتاج ألعاب الأطفال من خلال عمل بروتوكولات تعاون وشراكة بينهم وبين ما سينتجه البرنامج وكذلك الاستفادة من طاقات الملتحقين بالبرنامج بعد تخرجهم .
- الجامعات بالريادة من خلال تطبيق هذا المشروع ، بل والعالمية من خلال الاستفادة بفكرة البرنامج وتعميمها أو تطويرها بعمل كليات متخصصة في هذا المجال.
- أعضاء هيئة التدريس المشاركين في المشروع ماديا ومهنيا ومعنويا من خلال توظيف مهاراتهم في خدمة المجتمع متمثلا في أعز وأغلى ما يملك ؛ وهم الأطفال مستقبل الوطن .

◙ مدة البرنامج :

سيتم تنفيذ البرنامج خلال عام دراسي كامل ، مقسم على ثلاثة فصول بعدد إجمالي (٤٠) أسبوعا بعد خصم الإجازات وتتمثل في إجازة لمدة أسبوعين بعد الفصل الأول و لمدة أسبوعين بعد الفصل الثاني بعدد ساعات تدريسية (٣٨) ساعة تدريسية.

◙ الأصالة والابتكار في المشروع

تعد فكرة المشروع رائدة لكونها جديدة بل أصيلة لم يتم تنفيذها في الجامعات العالمية ، أو المحلية ، وما هو موجود اجتهادات فردية ، ومبادرات شخصية لعمل شركة إنتاج أفلام أو إنشاء مصنع ألعاب ، ومن يعملون بهذه الشركات والمصانع موهوبون تعلموا تعليما ذاتيا ، أو وجدوا فرصة للتواصل مع بعض الخبراء في هذا المجال .

إن الملاحظ على التخصصات القريبة من هذا المجال في العالم اقتصارها على جانب دون الآخر من جوانب عالم الأطفال واحتياجاتهم من الألعاب والأفلام ؛ فنجد مثلا تخصص الإعلام التربوي في كليات التربية النوعية ؛ حيث يقتصر على الصحافة والإذاعة المدرسية والمسرح التعليمي.

ونجد في كليات الفنون الجميلة العناية بالرسم والديكور ، ونجد في كليات الفنون التطبيقية العناية بالتصميم وإنتاج بعض الأشكال الفنية ، ونجد في كليات الإعلام

تخصصات الإخراج والصحافة والإذاعة والتلفزيون ونجد في كليات التربية العناية بالجوانب التربوية من علم نفس وأصول تربية وتربية مقارنة وصحة نفسية ومناهج وطرق تدريس وتكنولوجيا التعليم ، ونجد في مجال الكليات التكنولوجية العناية بدراسة الحاسب الآلي من حيث مكوناته أو برامجه ، وتتفرع تخصصات الهندسة إلى أقسام الكهرباء والاتصالات والميكانيكا ....إلخ

ومن هنا يتضح أن انتقاء بعض المختصين المبدعين في مجالات متعددة من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات من أجل هدف جديد واضح ومحدد ؛ وهو صناعة الخيال في عالم الأطفال هو عمل أصيل به جانب إبداعي كبير .

◙ قابلية أهداف المشروع للتطبيق وآليات تنفيذ البرنامج :

بالرجوع إلى أهداف المشروع نجد أنها قابلة للتحقق في أرض الواقع فمن السهل أن تتم الاستفادة من قدرات أعضاء هيئة التدريس الإبداعية في تخصصاتهم المختلفة، و تحقيق التكامل المعرفي بين التخصصات المتنوعة (الهندسية والإعلامية والفنية والحاسوبية والتربوية) لإنتاج أشياء مفيدة في عالم الطفولة ؛ من خلال إيجاد شراكة أو اتفاقيات تعاون بين الجامعات السعودية وقنوات الأطفال أو شركات إنتاج الألعاب والخبراء المحليين والأجانب في هذا المجال ؛ لتبادل الخبرات حيث تقوم هذه الشركات بتصميم شخصيا يبنون عليها أفلاما وبعد مشاهدة الأطفال لها وإعجابهم بها يتم تحويل هذه الشخصيات إلى ألعاب محسوسة أو إلكترونية فتجد رواجا بين الأطفال بعد توظيف الإعلام في الإعلان والترويج لها ، كما تقوم هذه الشركات بالاستفادة من أحداث عالمية ومواقف مشهورة في تصميم الأفلام والألعاب ، كما أن هذا المشروع سيساعد في إيجاد مجال جديد للعمل أمام الشباب السعودي يناسب متطلبات العصر ومستحدثاته من تكنولوجيا متطورة وإمكانات متوفرة ، وخبرات متنوعة .

إن إنتاج ألعاب وأفلام يتناسب محتواها مع أهداف تربية الطفل العربي ليس بالأمر المستحيل فيوجد كم هائل من هذه الألعاب والأفلام أنتجتها الشركات الغربية والشرقية مثل مدينة والت ديزني وغيرها.

كما سيساعد هذا المشروع في نشر ثقافة الإبداع وصناعة الخيال بين أولياء الأمور وداخل الأسر من خلال مبادرة (اصنع خيالك واسعد أولادك) من خلال الإعلان عن المشروع بكافة الطرق المتاحة ومن خلال تطبيق هذه المبادرة الأصيلة يمكن تحقيق الريادة العالمية للجامعات السعودية في مجال صناعة الخيال في عالم الأطفال ؛ حيث لا توجد جامعات نفذت هذه المبادرة سابقا .

ومن خلال توفير الإمكانات اللازمة المادية والبشرية لهذا المشروع يمكن توفير الأمن الديني و الفكري والتربوي من خلال ثقة المجتمع فيما يقدم للأطفال من محتوى ثقافي متضمن في الألعاب والأفلام التي يتفاعلون معها ؛ لأنها تعنى بتطبيق نتائج الأبحاث التربوية في مجال الطفولة ومسرحة المناهج والسيكودراما وصعوبات التعلم في شكل منتج جذاب للأطفال يتعلم من خلاله وفق الأسس الإسلامية ، والمعايير التربوية .

كما أن هذا المشروع يمثل اللبنة الأولى لوجود كلية مختصة في مجال صناعة الخيال في عالم الأطفال يلتحق بها أبناء المملكة الموهوبون في هذا المجال انتظاما للصلاب أو انتسابا

للكبار أو من خلال التعليم المفتوح أو التعليم عن بعد ، وكل هذه الأهداف يمكن تحقيقها مع وجود قوة العزيمة والإرادة وحسن التنظيم والإدارة .

◙ المخرجات المتوقع أن يحققها البرنامج :

- تخريج متميزين في مجال صناعة ألعاب الأطفال وأفلامهم .
- تقديم نماذج جيدة من لعب الأطفال وأفلامهم بما يراعي الجوانب التربوية والدينية والجمالية .
- تقديم تجربة مبدئية متمثلة في هذا المشروع يمكن البناء عليها وتطويرها في صورة مدينة إنتاج إعلامي للأطفال على غرار مدينة والت ديزني أو إنشاء كلية لصناعة الخيال في عالم الأطفال .
- توفير نخبة من المختصين في مجال صناعة الخيال في عالم الأطفال يمكن أن يسهموا في إعداد كوادر جديدة في هذا المجال .
- عمل شراكة وتعاون بين الجامعات ومؤسسات الإعلام وشركات ومصانع ألعاب الأطفال لنقل الخبرات وتبادل الزيارات وتوظيف خريجي البرنامج المتميزين بهذه الشركات والقنوات وتشجيع الخريجين على عمل مبادرات فردية أو جماعية لإنشاء مؤسسات خاصة بصناعة الخيال في عالم الأطفال .

◙ المستلزمات البشرية والمادية اللازمة لتنفيذ البرنامج :

سيتطلب تنفيذ هذا البرنامج العديد من الخبرات العلمية في مجالات الهندسة والتربية الفنية والحاسب الآلي والإعلام وتربية الطفل ، كما سيتطلب توفير العديد من الأدوات والخامات والأجهزة المطلوبة لصناعة ألعاب الأطفال أو لعمل أفلام لهم .

◙ الخبراء المحليين والعالميين المتعاونين في تنفيذ البرنامج :

سيتم الاستفادة بخبرات بعض الخبراء المحليين والعالميين المتميزين في مجال صناعة ألعاب الأطفال وأفلامهم ؛ ومنهم من هو موجود في الجامعات أو في مجال الإعلام ، أو في الوطن العربي وفي كليات الإعلام أو المعهد العالي للسينما أو في التلفزيون أو في العالم مثل خبراء مدينة والت ديزني وغيرها .

والحمد لله رب العالمين