DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts99/37-56

جماليات البناء الفني في البرامج التلفزيونية التعليمية

"برنامج الو مرحبا انموذجاً"

محمد عبد الرضا حسين[1]

مجلة الأكاديمي-العدد 99-السنة 2021 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

تاريخ استلام البحث 2021/1/21 , تاريخ قبول النشر 2021/3/2 , تاريخ النشر 2021/3/15

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ملخص البحث:

للتلفزيون القدرة على الجمع بين الصورة والصوت، ما يجعله ذا تأثير مباشر على المتلقي كونه أداة تواصل غنية بالأشكال الفنية المتنوعة التي تعرض من خلال هذه الشاشة الصغيرة من البرامج والأفلام، ليصبح بذلك التلفزيون متفوقاً على العديد من وسائل الاتصال المتعددة الأخرى.

بحثنا هذا يخص الإمكانية الفنية والتقنية في إنتاج البرامج التي يمتلكها التلفزيون كوسيلة جذب للأطفال المتعلمين ما بين سن 5-12 عام، مما يجعل منه رديفاً تربوياً وتعليمياً للمدرسة، يساعدهم في رفد المعرفة وكسب المهارات والاطلاع على العلوم المختلفة عبر برامج تعليمية، ومن المعروف بأن الطفل في هذه المرحلة يستمتع حين يشاهد أنواعاً معينة من تلك البرامج، فأكثر ما يجذب انتباه الطفل هي الصورة المتحركة والمؤثر الصوتي والبصري، بالإضافة إلى أفلام الكارتون والدمى والألوان وبهرجة الإضاءة والقصص الناطقة بلسان الحيوانات والطيور، فصناعة برامج تعليمية للأطفال لا بد أن تكون معدة إعداداً تربوياً توجيهياً محكماً من خلال توظيف الأشكال الفنية والتقنية التي تساعد الطفل على فهم المادة أو المعلومة المطروحة بشكل سلس. وهذا هو محور بحثنا الذي انتهى إلى بعض النتائج المحورية ومنها أن التقنية الرقمية لعبت دوراً كبيراً في حل المشاكل وإعطاء فسحة لجذب الأطفال عن طريق الحركة واللون والمؤثرات. فالألوان كانت بمثابة هوية للبرنامج فقد وظفت بشكل موحد على مدى حلقات البرنامج بحيث ارتبطت ارتباطاً لونياً حتى مع الفواصل.

الكلمات المفتاحية: البناء الفني. البرامج التعليمية. الو مرحبا

[1] طالب دراسات عليا, كلية الفنون الجميلة /جامعة بغداد, mohammadabdalredha74@gmail.com

مشكلة البحث:

للتلفزيون مكانة الصدارة بين وسائل الإعلام كونه أداة تواصل سهلة عند حدود المتناول، ونافذة غنية للوصول إلى المتلقي لقدرته على تخطي الحدود لنقل الصورة والصوت والتشكيلات الفنية الأخرى من برامج متنوعة ومختلفة وأفلام تصل إلى المتلقي بكافة فئاته، ومن بين تلك البرامج التي يمكن نقلها هي البرامج التعليمية الخاصة للأطفال، هذه البرامج التي يتم إعدادها وإخراجها إلى نظرية "سكنرSkiner" التي تعتمد في مقوماتها على مبدأ المثير والاستجابة والتعزيز مع إمكانية توفير جانبٍ كبيرٍ من التفاعل في استخدام البرامج الرقمية في حقل الإنتاج القادرة على المساعدة في تحقيق الأهداف التعليمية، لفتح المجال أمام المعلومة لتتدفق بسهولة ويسر إلى المتعلم وتذليل المعوقات التعليمية للمتعلم. هذا الأمر يتطلب أن يكون هنالك شكل معين يعالج عبره المضمون التعليمي للبرامج الذي سيصبح نمطاً معيناً في التعبير عن المواضيع المطروحة وهو من الضروريات التي يتبناها البرنامج التلفزيوني عموماً والبرامج التعليمية خصوصاً.

ومن هنا برزت الحاجة إلى أن نطرح بعض المعالجات التي يمكن أن تشخص محور بحثنا عبر التساؤل التالي:

كيف للشكل أن يلعب دوراً كبيراً في إثراء البرامج التلفزيونية المعدة لأغراض التعليم؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى الخوض في تشخيص بناء الشكل الفني للبرامج التعليمية التلفزيونية الخاصة بالأطفال ودراسة المعالجات الفنية لها.

أهمية البحث:

تُعدُّ هذه الدراسة من الدراسات التي تُسلط الضوء على تأثير البرامج التلفزيونية التعليمية المعدة بشكل فني ضمن برنامج (الو مرحبا) الذي يعرض من على شاشة قناة الجزيرة للأطفال الفضائية، والمراد منه تعليم الأطفال وتوعيتهم، وبالنظر لأهمية الدور الذي تلعبه البرامج التلفزيونية التعليمية والتي أصبحت تنافس المدرسة والأسرة في جانب التعليم والتي ينهل منها الأبناء المعلومات العامة والخاصة، كانت هذه الدراسة فيصلاً في الكشف عن أهم ملامح الشكل الفني في تلك البرامج وكيفية معالجة الأفكار إخراجياً، بما يتناسب وقدرات الأطفال العقلية للاستفادة من هذه البرامج، ولأهمية الدراسة يجد الباحث أنها قد تكون مصدراً يثري التجربة الإخراجية في حقل برامج الأطفال التعليمية، وهذا ما يجعل دراستنا مهمة للعاملين في التلفزيون التربوي ومنهم المخرجين والمعدين للبرامج التي تحدد مهام التفاعل التعليمي كذلك تعد الدراسة كمنهل لطلبة كلية الفنون الجميلة ومعهد الفنون الجميلة.

حدود البحث:

حدود البحث منصبة على برنامج (الو مرحبا) الذي يعرض على شاشة قناة الجزيرة الفضائية للأطفال في الفترة الواقعة بين عام 2010 إلى 2015 كونه أحد البرامج التلفزيونية التعليمية الذي يستهدف شريحة الأطفال من عمر الـ 5 إلى 12 سنوات، يعد هذا البرنامج نموذجاً لدراسة تطبيقية وفي نفس الوقت ستكون عينة قصدية؛ لأنها من الممكن أن تمثل المجتمع الأصلي وذلك بناءً على خبرة الباحثين مع احتمالية أن تمثل المجتمع الأصلي بالفعل؛ لأن الاختيار تأسس على احتمالية وجود مفردات موضوع البحث.

التعريفات الإجرائية:

1 - الجماليات: يمكن لنا أن نعرف المفردة الأساسية من الجماليات وهو الجمال تعريفاً إجرائياً يتلائم مع أهداف البحث وهو الجمال أو الجمالية (الجماليات) هي ظاهرة ديناميكية ناتجة من الإدراك الحسي النابع من صميم الذات البشرية صوب الأشياء المدركة والجميلة والتي تصاحبها حالة من التمتع واللذة لجمال ذلك الشيء من جراء إبراز كل شيء يمكن أن يخاطب الوجدان بأكبر تأثير عاطفي عبر الشكل.

2 - البناء الفني: هو البناء الفني والتنسيق للعناصر الصورية والصوتية كافة ضمن عملية المونتاج بحيث تكوّن هذه العناصر الوحدات البنائية الأساسية التي يبنى على أساسها كل عمل فني سواء درامي أو تعليمي في السينما أو التلفزيون.

3 - البرامج التلفزيونية التعليمية: هي كل البرامج المعدة للتلفزيون والتي تحتوي على كل الوسائل والسبل العلمية التي تتوافق وقابلية الفئة المستهدفة من عمر 5 إلى 12 سنوات، والتي تمنحهم قدراً كبيراً من المعرفة والتعليم بوسائل تقنية تعليمية يمكن من خلالها تسهيل عملية إيصال المعلومة معززة ببرامج حاسوبية ومستلزمات أخرى توضيحية تخدم تفاعلية المستهدف من الأطفال.

الإطار النظري

البرامج التلفزيونية التعليمية:

في ظل التطور التكنولوجي الهائل، فإن العملية التربوية اتسعت وأصبحت تمتد على امتداد وانتشار التقنيات الرقمية الحديثة بشكل هائل، وبما أن التعليم هو الهدف المنشود لكل المجتمعات، فأصبحنا أمام الخيارات العديدة لتطوير إمكانيات التعليم من خلال ابتداع الوسائل الكفيلة بنشر الثقافة والتعلم،

وهذا يتطلب تحويل العناصر الفنية التكنولوجية بجميع وسائلها إلى مادة علمية معروضة على الشاشة واعتبارها درساً تعليمياً تطبيقياً لأي منهج من مناهج الدراسة النظرية، هذا مع الأخذ بالاعتبار لما للطفل من مكانة خاصة في مجتمعاتنا كونه بذرة مستقبلها، جاءت أهمية الخوض في كيفية صقل هذه البذرة لا سيما في عالمنا المعاصر عصر الثورة التكنولوجية والمعلوماتية ووسائل البث الفضائي، فالتلفزيون أحد أهم وأقرب الوسائل المتداولة لدى الطفل، وتعد البرامج التلفزيونية التعليمية الموجهة للأطفال سلاحاً ذا حدين فإما أن تكون مؤثرةً بشكل إيجابي أو سلبي بالاعتماد على ما يتم تقديمه من فحوى تلك البرامج وطريقة طرحها لهم مع الاستخدام الأمثل لكل عناصر اللغة الفنية التلفزيونية سواء الصورة أم الصوت وتوظيفهما لخلق مضامين تربوية مؤثرة على ذات الطفل، وهنا برز استخدام الأفلام التعليمية بشكل كبير والتي تمحورت إلى محورين من الأفلام التعليمية لإيضاح وشرح المادة العلمية للطلاب، وهذان النوعان هما ((الفيلم التدريسي والذي يتم إنتاجه وفقاً للكتب المدرسية المقررة في التعليم والثاني هو الفيلم التدريبي وهذا النوع تحدده حاجة المدرسين والطلبة لتقديم فرص وخبرات متنوعة لتزويدهم بحقائق ومعلومات تساعد على إظهار مهارات جديدة لديهم من خلال استخدام حاستي السمع والبصر)) (Qasim, 1989)، والبرامج نحت نفس منحى الأفلام فكانت هذه الأفلام التعليمية والبرامج تأتي ضمن إنتاج ((هيئة تعليمية (مدرسة، جامعة، متحف، دار كتب)، ويمكن عد البرامج التي تنتجها المحطة التلفزيونية نفسها وذات

الطابع التعليمي أنها برامج تعليمية ما دامت مضامينها تتعلق بالدروس والمناهج الدراسية والعلمية للطلبة)) (Reda, 1991).

فبشكل العام لو أخذنا كل البرامج التي تقدم إلى الشاشة الصغيرة هي في جلها من حيث الوظيفة والأهداف هي برامج تأثيرية أي تعطي معلومات معينة ومحددة للمشاهد، وقد تكون من بين تلك البرامج أيضاً برامج ترفيهية ((إن تقسيم وتصنيف البرامج الإذاعية والتلفزيونية خلق إشكالية عند علماء النفس والاجتماع والاتصال، فقد ميز العلماء بين وظيفتين أساسيتين للبرامج الأولى تساعد المتلقي في الاطلاع على العالم الحقيقي المعاصر عن طريق مجموعة الصور التلفزيونية التي تعبأ داخل برامج إعلامية وتثقيفية وبرامج مسلية كالألعاب والمسابقات وبذلك فالوظيفة هنا واقعية، أما الوظيفة الأخرى فهي ثابتة غير واقعية وخيالية تساعد الفرد المشاهد أو المتلقي على الهروب من الواقع ومن الضغوط النفسية والاجتماعية ومصاعب الحياة اليومية لكي يلاقي نفسه في عالم آخر)) (Saheb, 2005)

فالبرامج الموجهة يجب أن تحتوي إلى جو أقرب إلى شخصية الطفل من خلال كاريزما المقدم مثلاً من حيث المداخلة مع الطفل أو حتى كيفية طرح الفكاهة داخل البرنامج وطرق طرح الأسئلة عليه والمساعدة الخفية على حل تلك الأسئلة ((التأكيد على الأسلوب القصصي الذي هو أفضل وسيلة لتقديم ما يراد للأطفال من قيم دينية وأخلاقية، أو معلومات علمية أو تاريخية أو جغرافية أو توجيهات سلوكية واجتماعية، مع التركيز بالنسبة لبيئتنا العربية على تقديم القصص الشعبي وقصص البطولات التاريخية والإسلامية من خلال معالجة فنية تتناسب مع خيال الطفل))(Hindi, 2008) .

ولا بد الالتفات أيضاً لتنويع فقرات البرنامج التعليمي من عرض مشاهد تمثيلية حية أو مسجلة أو عرض أغاني هادفة تبعث في نفوسهم البهجة مع عرض مواد فلمية علمية تشرح ظاهرة معينة أو إنتاج شيء مصنعي، لذا من الضروري لإنجاح أي برنامج تعليمي أن تكون العناصر والضوابط المذكورة آنفاً بالحسبان عند الشروع بإنتاج مثل هكذا برامج حتى يصل للغاية المنشودة منه وهي إيصال المعلومة.

أهمية برامج التدريس والتعليم للأطفال:

البرامج التعليمية أو التربوية تساعد الطفل أو الطالب على التعلم والمعرفة سواء للمناهج الدراسية الخاصة أو مجمل العلوم والثقافة العامة، وعادة ما يركز على المادة العلمية في أغلب طروحاته، وهي مجموعة من المواد الصورية والصوتية التي تحتوي على أشكال وعمليات علمية، التي تكون في أغلب الأحيان على شكل دروس تلفزيونية مباشرة أو مسجلة والتي تتصل اتصالاً مباشرة بخط المناهج الدراسية الخاصة بالطلاب ولكل المراحل ومنها:

- التعليم والتثقيف المباشر.
- التعليم غير الرسمي للكبار (محو الأمية).
- برامج الأطفال (المسابقات والرسوم المتحركة والبرامج العلمية والرياضية وغيرها).

لذا ينبغي التمييز بين مفهوم كل البرامج التعليمية والبرامج التربوية، حيث أن البرامج التربوية هي التي تساعد الطالب في استيعاب المناهج الدراسية ومن ثم تهيئته للامتحانات من خلال الدروس المكثفة المعروضة على الشاشة عن بعد، أما البرامج التعليمية فهي تلك البرامج التي يكون محتواها بشكل أو بآخر عبارة عن ضخ

لمعلومات عامة وتخصصية أيضاً وذلك حسب نوع الإعداد للبرامج التعليمية، ولذلك تعتبر البرامج التعليمية من أهم البرامج التثقيفية في المجتمع والتي دائماً ما تؤثر على سلوك الأطفال بمختلف أعمارهم ومستويات تعلمهم للعلوم المختلفة المكتسبة من التلفزيون وذلك نتيجة لقضاء أوقات طويلة في مشاهدة العشرات من البرامج التي تستهوي هذه الفئة العمرية.

البرامج التعبوية والاثرائية التثقيفية:

بفضل الإمكانيات التقنية الرقمية الحديثة استطاع التلفزيون أن يلعب دوراً كبيراً في حياة الفرد بصورة عامة وفي حياة الطفل بصورة خاصة، وذلك في ظل الانتشار والتعدد الواسع للقنوات الفضائية المتنوعة المضمون، وهنا يمكن الإشارة إلى أن القنوات الفضائية قد واكبت التطورات في مختلف نواحي الحياة، فظهرت القنوات المتخصصة بالأخبار والسياسة والثقافة والعلوم والاستكشافات والرياضة والمواضيع الاجتماعية والدينية بالإضافة للبرامج الموجهة للمرأة والطفل، وما يعنينا هنا هي القنوات الخاصة بالأطفال التي تلبي حيزاً كبيراً من اهتماماتهم وتطلعاتهم المختلفة المجالات ((فالرسالة الاتصالية الموجهة إلى المرأة قد لا تهم الرجل والرسالة الموجهة إلى الشباب قد لا تهم الأطفال أو شرائح أخرى من المجتمع)) (Beqas, N.D) .لذا تطلب من هذه القنوات المعنية والمختصة في برامج التعليم انتقاء المواضيع التي تخدم الفئة العمرية المستهدفة، سواء كان تلك التي تعتمد على الحركة والموسيقى والإيقاع والحوار والمسابقات والألغاز ((كلما كان هناك توافق بين الصورة والصورة الصوتية والصورة المرئية أمكن ضمان نجاح الرسالة الإعلامية التي يهدف البرنامج المتخصص إلى بثها وهذا يعتمد على الاختيار المناسب للموضوع المتخصص والمعرفة الجيدة بالجمهور))(Beqas, N.D) . بل أن رسالة التلفزيون وسحره يتوافق مع ما يصل إليه (فيليش) بقوله ((إننا نسلم بأن التلفزيون فاعل وأن الأطفال يقع عليهم فعل الفاعل بما يعني الإقرار بأن الأطفال سلبيون نسبياً وأن التلفزيون فعال نسبياً)) (Al-Sinjari, 2012) ومن الممكن جداً وتحت ظروف معينة أن يكون التلفزيون ذا تاثير سلبي إن لم يتم ما يعرض من برامج في ظل مراقبة الأطفال وتوجهاتهم وما الذي يستقطبهم في البرامج بصورة عامة وفق ضوابط عديدة منها العمر ومرحلة الدراسة والثقافة العامة للطفل ((الصور المتحركة لها نفس التأثير في أحداث التقليد الأطفال الذين يشاهدون أنموذجاً يكافأ على سلوكه العدواني يقلدون هذا السلوك أكثر مما لو كان لم يكافأ أو أنه قد عوقب))(Melhem, 2004) .

فإن التلفزيون يحتوي على تأثير نفسي مباشر للطفل؛ لأنه يستطيع تحقيق أمور افتراضية يصعب على الطفل تحقيقها في عالم الواقع إن أثر التلفزيون في الأطفال اكبر وأشد وأسرع من الكبار، لهذا نرى الأطفال يتجمعون امامه، تاركين مكانهم في المقاعد عند عرض مادة مثيرة، ويجلسون على الأرض بالقرب منه، متجاوبين مع حوادثه، متقمصين الشخصيات التي يعرضها، مقلدين للكثير من الحركات التي يشاهدونها، هذه الحالة استغلت من قبل المختصين في حقل التعليم في خلق أجواء افتراضية ينتقل الطفل من خلالها من عالمه الواقعي إلى عوالم أخرى عديدة عبر البرامج التي تعرض في الشاشة الصغيرة، حتى نخلق فعل التأثير بما يشاهده في فقرات تلك البرامج التعليمية من قصص مصورة ومشاهد تمثيلية ومقاطع أفلام علمية وأناشيد توعوية ومسابقات وألعاب هادفة التي عادة ما يكون ظاهرها أو الهدف منها هو التسلية، ولكنها في الواقع تحتوي على مكامن قيمة كثيرة لزرعها في شخصية الطفل وبصورة غير مباشرة، والتي

ستكون فيما بعد ذات تأثير مباشر على سلوك الطفل وتصرفاته لهذا ((يجب أن يتم اختيار هذه البرامج المقدمة للصغار وفق أسس رئيسية، تراعي المستوى العقلي، والمستوى السني، والمستوى الانفعالي والشخصي، والخبرات والقدرات لكل فئة من الأطفال إضافة إلى مراعاة اللغة، من حيث قاموس الطفل اللغوي))(Maal, 2006) . فالإضافة للمضمون التعليمي التربوي للبرامج التعليمية فلا بد من وضع المضامين الفنية الجمالية في نظر الاعتبار كعنصر أساسي في إنتاج البرامج التعليمية التلفزيونية، لذلك فإن المطلوب من معد البرنامج أن يراعي اللغة الفنية التي سيتم عبرها ترجمة المعلومة إلى صورة واضحة وسهلة الفهم والمضمون، مع مراعاة الجوانب النفسية وحدود الذكاء لدى الفئات العمرية المستهدفة من الأطفال بحيث تكون فقرات البرنامج التعليمي قريبة إلى مستوى تفكيرهم وتطلعاتهم.

بوجود البرامج التلفزيونية التعليمية المختصة والموجهة للأطفال أصبح من السهولة على الطفل استلام المعلومة واستيعابها، وهذا ما يؤكد على أن ((الطفل الذي يتابع حلقة درامية، لا يستطيع أن يتصور أنه في غير حقل الحقيقة والواقع أنه يعرف الممثلين ويرى المأساة على وجوههم، ويشاهد كل تفاصيل الحب والغضب واليأس والقتل ومعالم الهدم والدمار)) (Zainuddin, 2008) .فعبر الصورة والصوت المتجسد إبهاراً والذي يحتوي على جميع مفردات العناصر الفنية تجعل الطفل أكثر تاثيراً فما أسرع ما يتأثر فكر الطفل في المشاهد الفلمية المعروضة وفقرات البرامج التلفزيونية التعليمية وهذه من المسلمات التي توضع عند معالجة أي فكرة تعليمية ضمن برنامج تعليمي تلفزيوني.

بنية البرامج التلفزيونية التعليمية:

من العناصر المهمة في إنتاج البرامج التعليمية هو التصوير أحياناً تكون بنية البرامج التعليمية تعتمد على الكاميرا أي التصوير التفصيلي لوعاء المكان التي يحرص المقيمون على البرامج تبيان التفاصيل، فالكاميرا تسلط الضوء على التفاصيل خدمةً لفكرة العمل الذي يستهدف الطفل بكم من المعلومات المرئية ((فالكاميرا التي يمكنها أن تتجول في فضاء المكان بحرية بشكل تمكننا من متابعة أدق التفاصيل)) (kadum & Hasan, 2020) ، وهنالك عناصر أخرى تسهم في خلق هذا البناء منها المقدم أي الشخصية التي تتبنى تقديم البرنامج وتستعرض الفقرات وعرض المعلومات الواجب إيصالها إلى الطفل المشاهد دائماً ما يستعين بالأدوات الرقمية الحديثة لإيضاح معلومة معينة تكون بمثابة وسيلة إيضاح وخلق التأثير العاطفي ومن ثم التفاعل ((الفنان المرتبط بالتقنية الرقمية ليس فقط للبحث عن الجمال بل هو تفاعل إبداعي من أجل خلق تأثيرات عاطفية وجعلها وسيلة تعرض المعلومات)) (ABEDALI, 2020) ، من جانب آخر نجد كذلك أن الصوت الرقمي المستخدم يلعب دوراً كبيراً كون هكذا نوع من الأصوات ((توقظ في ذهن المتلقي مجموعة محفزات تؤدي إلى إنتاج الصورة الذهنية وتكون بمثابة مدلول لشيء معين)) (Salem, 2020) ، وهذا يتوافق بالتطابق مع فكرة البرامج الفعلية. هنالك جانب آخر من أسلوب التعبير وهو عن طريق الكتابة بكل أنواعها المشكلة رمزياً أو واقعياً والتي نطرح المعلومات المطلوبة من جرائها بشكل مباشر إلى الطفل لنجعله ينغمس معها ويتفاعل شرط أن تكون تلك الكتابة متجسدة بوضوح بعد أن نجعلها مصدر استقطاب الطفل بشكل قصدي إذ ((لا بد أن تكون الكتابة واضحة ومختصرة في التعبير)) (Khlieif & Ghazwa, 2020).

كل هذه الأشياء تسهم في خلق شكل مثير لدى الطفل وتحفيزه على التفاعل والمتابعة، هذا الشكل الذي يتكون ((نتيجة لاتحاد عدة عناصر بنائية مثل الخط واللون والحجم بما يحقق نظام من العلاقات البنائية التي تنتج ما يسمى بوحدة الشكل)) (Noori & Ali, 2020).

كل هذه المقومات البنائية وظفت بشكل يخدم الأهداف للبرامج التعليمية.

البرامج التعليمية أخذت أشكالاً وأنماطاً يمكن أن توصف بشكل يسهل الفصل بين كل نوع من أنواع البرامج، وهذا التصنيف يعتم على الشكل الفني وطبيعة المعالجة وأسلوب الطرح وتحقيق الأهداف ومن هذه الأنماط الآتي:

أولاً: البرامج التعليمية التقليدية أو النمطية:

وهي التقنيات التدريسية التي يستخدمها المدرس ((لتحسين عملية التعليم والتعلم وتقصير مدتها وتوضيح المعاني أو شرح الأفكار أو تدريب الطلبة على المهارات أو تنمية الاتجاهات أو غرس القيم فيهم دون أن يعتمد المدرس أساساً على الألفاظ والرموز والأرقام)) (Buckmin, 2019) ، وتحتوي مثل هذه البرامج أيضاً على أنواع عديدة أهمها:

1 - البرامج التعليمية داخل الصف: والتي تكون بتماس مباشر بين الطلاب والأستاذ داخل مكان واحد محدد وهو الصف المدرسي أو القاعة الدراسية، تحتوي هذه القاعات على جهاز الـ data show الذي يستطيع خلاله المدرس عرض مواد توضيحية تعليمية لنفس المادة المراد تدريسها للطلاب داخل الصف كأن تكون صوراً فوتوغرافية أو فيديوهات مصورة لعملية صناعة السيارات مثلاً أو لدروس اللغة الإنكليزية أو غيرها من الدروس المنهجية المتعارفة.

2 - البرامج التعليمية عبر اللوحة المعلوماتية video wall: وهي طريقة أشبه بالصف أيضاً، لكنها تختلف مع وجود شاشة كبيرة في القاعة الدراسية ويقوم المدرس فيها بعرض كل ما يراد.

3 - البرامج التعليمية التي تحتوي على الأدوات والألوان: وهي الطريقة المثلى التي يتم استخدامها بشكل خاص لتنمية مهارات الأطفال دون الثامنة، وتعتمد على شبه المسابقة أو التحدي للطفل كصنع نموذج مصغر لعمود كرة السلة وتحفيز فريقين من الأطفال للفوز أحدهما على الآخر والنتيجة هنا تكون بتعليم الطفل لقواعد اللعبة.

4 - برامج تعليمية مصورة داخل المسرح: تحمل طابع المسابقات في أغلبها وتكون داخل مسرح أو مدرج كبير يجلس فيه الأطفال أو الطلاب أو حتى كبار السن وتكون فعاليات البرنامج التعليمي جميعها على خشبة المسرح مع وجود ديكور مناسب لاستدعاء المتسابقين وتكون الأسئلة التعليمية العلمية أو المسابقة بصورة مباشرة.

ثانياً: البرامج التعليمية الرقمية أو المحوسبة:

بفعل التطور التكنولوجي أصبح الحاسوب أحد ضروريات العمل الفني في السينما والتلفزيون، وقد ساعد على انتشار أنواع عديدة من طرائق التعليم والتعلم والتدريس عن بعد، الأمر الذي دعا المؤسسات التربوية بدعم فكرة التعليم التفاعلي وجعله محوراً أساسياً للعمليّة التعليميّة، لذا فقد استغلت هذه التقنيات الحوسبية الرقمية في أصل صناعة البرامج التلفزيونية التعليمية وجعلها عنصراً خلاقاً يضاف

للعناصر الجمالية الفنية الأخرى، وهناك خصائص مهمة تميز أهمية استخدام الحاسوب في العملية التعليمية تتمثل بـ: (Sabry, 2009)

1 - البرامج التعليمية التفاعلية: تستخدم هذه الخاصية في برامج يكون الطفل المتعلم أحد أهم أركانها؛ لأنه سيكون متفاعلاً وعلى تماس مباشر مع الحاسوب، ويكون ذلك إما من خلال استخدام شاشة كبيرة مربوطة بحاسبة يمكن للمستهدف أن يشارك بشكل آني وفوري مع المصدر.

2 - البرامج التعليمية عن طريق الشبكات العنكبوتية: وهي البرامج التعليمية التي تتم عبر وسائل الاتصال الاجتماعي والتطبيقات الإلكترونية الحديثة (فيسبوك – واتساب – كلاس روم – يو تيوب – مواقع إلكترونية الويب سايت).

3 - برامج تعليمية لاكتساب المهارة: هذا النوع من البرامج التعليمية يعتمد على الكمبيوتر نمطاً مميزاً، فيكون التفاعل ما بين الطالب والحاسوب، إذ يستجيب الطالب لصحة الإجابة كتغذية راجعة وإذا ما أخطأ الطالب عند استجابته للحاسوب، فإنه يعطي فرصة أخرى أو أكثر لتصميم الإجابة أو يحدث نوعاً من التفريغ من أجل مراجعة مادة ما للتمكن منها وفهمها قبل استمرار التدريب.

هذه العناصر جميعها تساعد على تهيئة الطفل لاستخدام التقنية الرقمية والحاسوب وبالذات فيما يتعلق بالالعاب الرقمية الفيديوية التي يتم استخداتاتمها اللعب فيها من خلال المقابض الالكترونية (الجويستك) كما هو موجود في منظومة (PlayStation) و (Xbox Live).

ثالثا الشخصيات في البرامج التعليمية التلفزيونية:

بناء وتركيب الشخصية من العناصر المهمة في صناعة البرامج والأفلام التعليمية، فأي حدث سوف يفقد قيمته ما لم يؤثر في نفس المتلقي، وهذا يعتمد بالدرجة الأساس على بناء الشخصية المتفاعلة مع الحدث ورسم الملامح والسمات الخاصة بها، فنرى الكثير من الأطفال يبقون تحت تأثير شخصية معينة يتفاعل معها وينجذب نحوها، ((إن هناك تأثيراً كبيراً على الأطفال من تلك الشخصيات الكرتونية ولكن يظهر على مراحل تدريجية، فالطفل في مرحلة التكوين يتلقى معلوماته من الكارتون))(Al-Sharqawi, 2012) ، والأمثلة على مثل هذه الشخصيات كثيرة جداً ليس فقط في أفلام الكارتون وإنما في برامج الأطفال والدمى كذلك، ومن أشهر هذه الشخصيات التي ما زال الأطفال والكبار أيضاً يذكرونها إلى الآن هذا اليوم رغم التطورات الحاصلة في نمط خلق الشخصيات بعد الألفية الثانية هي:

1 - على مستوى البرامج التعليمية (شخصية أبي الحروف وشخصية زيد وعمر في برنامج المناهل – مقدم برنامج بنك المعلومات الدكتور عمر الخطيب – مقدم برنامج من سيربح المليون قرداحي – الفنانة أمل حسين في برنامج أحلى الكلام).

2 - على مستوى برامج مسرح الدمى (شخصية نعمان والضفدع كامل والببغاء ملسون وشخصيتي أنيس وبدر وكعكي في برنامج افتح يا سمسم – شخصية الفتاة باربي – شخصيات برنامج TELETUBBIES البريطاني المترجم للعربية).

3 - على مستوى أفلام الكارتون (شخصية دايكس وهيكارو وكوجي في سلسة أفلام كريندايزر الكارتونية اليابانية المترجمة للعربية – شخصية توم وجيري – شخصية السندباد والساحرة ميساء والعصفورة

ياسمينة والعجوز علاء الدين في سلسلة أفلام سندباد البحري الكارتونية – الكابتن ماجد – الفتاة ساندي بيل – كاليميرو – تيمون وبومبا – ماشا والدب).

لذا فان خيال الطفل يهتم بالنتائج المرضية وإن كانت وهمية أو خيالية، فهو يميل لإبراز العضلات والبطولات في شتى مواقف الحياة، ويحب أن يظهر دائماً بمظهر البطل المنقذ والمسيطر على المواقف، ولذلك نراه يتابع وبشغف مشاهد المنافسة والإثارة والبطولة والمغامرة فضلاً عن تقليدها من حيث لا يدري في تفاصيل حياته اليومية، ولا فرق لديه سواء كانت الشخصية المحببة له على هيئة إنسان أو حيوان أو أي مخلوق افتراضي خيالي آخر ((اهتمام الطفل بالشخصية القصصية نابع من أنه يبحث دائماً عن أشياء يقتدي بها، ويرى فيها نفسه، ويحقق من خلالها رغباته وطموحاته ولا بد للشخصية القصصية من صفات تلتقي رغبات الطفل وحاجاته)) (Hijleh, 1985).

إن صناعة الحبكة والتشويق في أي عمل فني بصورة عامة وفي البرامج التلفزيونية التعليمية بصورة خاصة يعتمد على بناء الشخصيات كونها العنصر الرئيس والمهم في التواصل وإيصال المعلومة ومن خلال الشخصية المؤثرة سوف يتأثر الطفل أيضاً بما تقدمه تلك الشخصية، فالشخصية هي بمثابة الناقل أو الموصل الكهربائي، فكلما كانت مادة التوصيل جيدة كان التيار الكهربائي مستقراً، وكلما كانت مادة التوصيل ضعيفة يصبح التيار الكهربائي متذبذباً، فالشخصية تنقل وتترجم الأحاسيس والمشاعر وردود الأفعال للمتلقي عن طريق اللغة والحوار والحركات الجسدية والتصنع وحسن الأداء التمثيلي فهي ((تعمل على تحصيل بعض القيم والمعايير الاجتماعية، وكذلك بعض الاتجاهات السلوكية، وإدراك معنى الضمير ومعنى الخطأ والصواب)) (Abdel-Baqi, 1983).

لهذا يبقى الإعداد الصحيح للمعالجات الإخراجية أحد أهم السبل التي ينتهجها صاحب العمل من أجل خلق التأثير في شريحة الأطفال المستهدفة وتوجيه سلوكهم وشحنهم بالمعرفة العلمية وقيادتهم نحو مفاهيم التعلم.

المؤشرات التي أسفر عنها الإطار النظري:

1 - تعتمد البرامج التعليمية في معالجات الموضوعات بشكل عام على استخدام الدلالات المختلفة التي تثير استقطاب الأطفال مثل اللون والمؤثرات الصوتية والغناء والمؤثرات الصورية والإضاءة البراقة والأشكال المثيرة.

2 - الفواصل المصنعة بطريقة الـ Animation عنصر مهم من عناصر الشكل الفني الجمالي تتدفق في البرامج بين الحين والآخر مصحوبة بمعلومات جديدة.

3 - شخصيات الدمى تكون أحد العناصر الفنية التي تستقطب الأطفال، فالهيئة والشكل والتكوين والملبس والحركة وإمكانية التفاعل معها من قبل الأطفال.

4 - الكرافيك بأشكاله الفنية بما في ذلك (السبتايتل) يغني الشاشة من حيث الأشكال الافتراضية والشاشات التفاعلية التي تعرض المعلومات، معززة بمؤثرات صوتية عند ظهور الأشكال واختفائها.

إجراءات البحث

سيعتمد هذا البحث إلى النتائج التي خرجنا بها من الإطار النظري وتنظيمها على شكل أداة يمكن تحليل العينة على وفقها، بعد أن اخترنا العينة وهي برنامج (الو مرحبا) التعليمي من إنتاج قناة الجزيرة للأطفال وبواقع خمس حلقات من عام 2011 إلى 2012 اختيرت بشكل قصدي من أجل تحليلها على وفق الأداة.

منهج البحث:

سيتبع الباحث المنهج الوصفي التحليلي، إذ سيتم من خلاله وصف ما هو كائن وصفاً دقيقاً وهو علاقة الموضوع بالشكل الفني المتناول للبرامج التلفزيونية التعليمية وكيفية المعالجات لتلك الأفكار المتناولة صورياً وإخراجياً.

أسباب اختيار العينة:

هنالك عدة أسباب لاختيار هذه العينة تحديداً دون غيرها من البرامج التلفزيونية الكثيرة الخاصة بتعليم وتدريب الأطفال إذ يمكن لنا أن نوجز تلك الأسباب بالآتي:

1 -نجاح هذا البرنامج باستقطاب جمهور واسع من الأطفال ومن مختلف الأعمار التي تتراوح من 5 إلى 12 سنة تقريباً والذي أخذ رقعة جغرافية واسعة في الانتشار.

2 - امتد عرض البرنامج لسنوات طويلة بل ولأكثر من موسم إنتاجي.

3 -تزاحم الكثير من المشاركين من الأطفال للاشتراك في البرنامج وهذا كان واضحاً من خلال الحلقات المعروضة.

4 - كتب عن هذا البرنامج في أكثر من الصحف والمواقع الإلكترونية.

5 – ولأهمية البرنامج مع البرامج الأخرى المخصصة للأطفال ورواج القناة بشكل تداولي كبير سعت إدارة القناة إلى تشفيرها وجعل الأمر تجارياً بحتاً مع ذلك لم يخف الإقبال على متابعة البرنامج.

ومن الجدير بالذكر أن هذا البرنامج استمر إعادة عرضه لأكثر في الأسبوع وفي أوقات مختلفة تلائم كل التوقيتات الخاصة بالبلدان الناطقة باللغة العربية.

تحليل عينة البحث

برنامج (الو مرحبا):

يتميز هذا البرنامج بجانبين مهمين للأطفال المتعلمين في عمر الـ 5 – 12 عام وهما الجانب التربوي والترفيهي، كما يساهم هذا البرنامج بتشجيع المتعرضين من الطلاب على حب التعلم في ذاتهم فضلاً عن توسيع آفاقهم الثقافية والمعرفية. عرضت قناة الجزيرة للأطفال برنامج (الو مرحبا) في بدايات عام 2005 واستمر عرضه بمواسم عديدة وصلت لخمسة مواسم غير أن الإقبال الكبير على هذا البرنامج ونتيجة للكم الهائل من الاتصالات الواردة له من قبل الأطفال المشاركين دعا إدارة القناة لجعل القناة مشفرة لغاية مادية ربحية واقتصادية، لذلك ومنذ عام 2012 تم ترميز القناة حينها كان برنامج (الو مرحبا) في موسمه الثالث، فهو يُعد من البرامج التفاعلية الحوارية المباشرة العلمية الأولى في الوطن العربي، فنجد فيه التواصل بين الصديق ومقدم البرنامج أو شخصية الدمى بشكل مباشر مع وجود فريق متخصص يقوم بهذه العملية لإجراء الحوارات الهاتفية مع المشتركين لطرح الأسئلة والإجابة عنها، فضلاً عن الحديث عن أحلامهم

وهواياتهم، ومع وجود فقرة تقديم الهدايا للفائزين في المسابقات يكون المتعلم منجذباً أكثر للاشتراك في البرنامج ومستعداً معرفياً للإجابة.

يعرض برنامج (ألو مرحبا) على شاشة قناة الجزيرة للأطفال بشكل يومي من الأحد إلى الخميس من كل أسبوع، في الساعة السادسة مساءً ويعاد عرضه في الساعة العاشرة صباحاً من اليوم التالي، الجدير بالذكر أن إدارة قناة الجزيرة قامت بإنشاء موقع خاص للقناة بشكل عام لبرنامج (الو مرحبا) كونه يحتوي العديد من الفعاليات والمعلومات الجديدة الخاصة بعالم الطفل العربي.

(الو مرحبا) حلقة من الموسم الثاني للبرنامج:

استخدم البرنامج بعض المعدات التي تتوافق والفكرة المطروحة، ففي شكل رقم (1) هناك مشهد تمثيلي لشخصية الدمى وهي تستحم بطريقة تعليمية يوصف من خلالها ما هي المفردات والأدوات التي تستخدم في الحمام وكيف نحافظ على ترشيد الماء، والمفردات هي (منشفة الجسم – حنفية الماء – الصابونة – الإناء – الليفة) هذه جميعها مفردات محبوبة لدى الطفل وعليه أن يتعلم كيفية حسن استخدامها.

أما في شكل رقم (2) نلاحظ كيف تدخل مقدم البرنامج بملابسه البراقة الحمراء التي توافق الاسم أو العنوان الخاص بهذه الحلقة وكما هو مبين في خلف الشاشة، فهو يعترض على هدر الماء ويصرخ بصوت عال، ولكننا لا نسمع الصرخة ولكن نسمع صرخة مؤثر صوت طفل يصرخ بالاستعارة أو بالإنابة عنه هنا استخدمت صرخة الطفل كوسيلة للانتباه حتى يعي الطفل المتلقي ماذا يحصل أو أن هناك أمراً مريباً أو خطأ قد حدث.

شكل رقم (1)

شكل رقم (2)

شكل رقم (3)

شكل رقم (4)

أما في شكل رقم (3) نرى كيفية استخدام الدلالة الوصفية التي تعكس حجم الإسراف، فجعل قطرة الماء على شكل رسم كارتوني متحرك بشكل ثلاثي الأبعاد ومن ثم تبدأ هذه القطرة بالكلام لتحكي قصة هدر الماء، ولكن في الحقيقة هذه القطرة كانت في يد مقدم البرنامج الذي اتخذ من حوض الاستحمام الأزرق ملاذاً مخفياً للتحرك، الألوان التي استخدمت في هذه اللقطة كحوض الاستحمام الأزرق والقطرة الزرقاء والخلفية التي تحتوي على الأشجار والألوان قد وظفت بأشكال منسجمة توحي بالهارموني.

وفي شكل رقم (4) هو أحد الفواصل (التايتل الفرعي الذي استخدم بعد مشهد الاستحمام) وهو عبارة عن انيميشن ثلاثي الأبعاد تم استخدامها عن طريق الحواسيب مصحوبة بالأغاني، وقد تميزت بألوان براقة وحركة بأشكال تدل على فقرة البرنامج القادمة، فهنالك سلك مربوط بسماعة دليل على أنه سيتم استقبال الاتصالات الهاتفية، أما السلك الآخر، فنجده مربوطاً بالأذن البشرية وهذا دليل على أن المقدم وشخصية الدمى ستستمع للمتصلين أما السلك الثالث فهو مربوط إلى فم يتحدث وهذه دلالة إلى الحوارات التي ستجري بين المقدم والدمى والمتصل. ومن ثم هناك طائرة تحمل لوحة مكتوب عليها اسم البرنامج (الو مرحبا) وجميعها كارتونية، هذه الأشكال ذات الدلالة أوجزت لنا المحتوى بشكل دقيق ووافق.

بالانتقال للشكل رقم (5) هنالك اتصال إلى الاستوديو بين مقدم البرنامج وشخصية الدمى ليصاحب هذا الاتصال سبتايتل يظهر بشكل فني وحركة تتناسب لونياً مع الخلفية بشكل عام للبرنامج يصاحبه مؤثر صوتي يثير الانتباه إلى السبتايتل الذي سيكتب عليه اسم المتصل.

أما بالنسبة للصورة (6) هنالك شكل آخر دلالي يثير الانتباه للمتلقي يظهر بانسجام على شكل سماعة تكون مواجهة للشاشة أو المتلقي ومعها الاستوديو بشكل عام بعد استخدام الاستوديو الافتراضي Virtual Studio وهنالك أيضاً شاشات عملت بطريقة الجرافيكس تحمل اسم البرنامج وتكون متحركة باستمرار، فالألوان البراقة التي تناسب موضوع الحلقة (الماء) وهي الأزرق، فنجد أن التدرجات اللونية للماء موجودة على كل تفاصيل حلقة البرنامج.

شكل رقم (5)

شكل رقم (6)

شكل رقم (7)

شكل رقم (8)

نجد في شكل (7) والحديث مستمر ما بين شخصية الدمى ومقدم البرنامج اللذان يناقشون موضوع الحلقة، ونلاحظ أن هنالك ألواناً أخرى تدفقت كاللون الأخضر الذي يمثل الحديقة دليل على الباحات الواسعة التي يلعب فيها الطفل.

وفي شكل رقم (8) نجد تدخل الجرافيكس على شكل تجسيد كارتوني لطيف، فهنالك مؤثرات التصفيق الصوتية ترافقها يدان على شكل انيمشن تقوم بالتصفيق عندما يحصل الطفل المشارك عبر الاتصال على الجائزة لإجابته الصحيحة وهذا الأسلوب لغرض التشجيع.

أما شكل رقم (9) فهي اللوحة التي تستخدم كطرح أسئلة تكون تفاعلية ما بين مقدم البرنامج والشخص المتصل، فنجد أن مقدم البرنامج يركز على خلفية الاستوديو التي تظهر فيها شكل اللوحة المعروضة.

ثم ننتقل للشكل رقم (10) لنشاهد كيف استخدم طرح الأسئلة الاختيارية، وهذا الشكل يوصف لنا المكان بالألوان زاهية توافق ألوان البرنامج بشكل عام مع وجود منبه، فنلاحظ أن الألوان محددة جداً لا تتشكل بأكثر من خمسة ألوان (الأصفر – الأخضر- البرتقالي – الأزرق الفاتح).

شكل رقم (9)

شكل رقم (10)

شكل رقم (11)

شكل رقم (12)

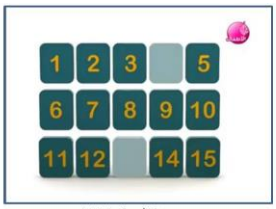
أما الشكل رقم (11) فنجد كيف وظف الشكل الفني عن طريق الجرافيكس واستخدام الدلالات التي تثير الطفل المتلقي، فأشكال الهدايا التي تتدفق إلى الشاشة بشكل افتراضي معززة الواقع مضاف إليها المؤثرات البصرية الأخرى التي وظفها فن الاستوديو الافتراضي.

الصورة في شكل رقم (12) نجد كيف تتفاعل اللوحة الافتراضية في الواقع الافتراضي داخل البرنامج مع أجوبة الطفل، فعندما يقول رقماً محدداً يختفي هذا الرقم من الشاشة وحسب أجوبة الطفل، كل تلك الأشكال ساعدت أن تكون هناك هوية محددة لهذا البرنامج، حيث تفرد هذا البرنامج بطرحه معالجات صورية لموضوعاته ومواضيع حلقاته ولكل حلقة تطرح فكرة معينة تكون الألوان مناسبة لموضوعة تلك الحلقة إلا أن الألوان الخاصة بالبرنامج والتي تعتبر هوية البرنامج الأصلية نجدها ثابتة ولا تتغير ونجدها مكررة في فن الجرافيكس وفن الانيميشن وكذلك في الريبورتاجات والفقرات الأخرى من البرنامج.

وفي الصورة من شكل رقم (13) توضيح لما ذكرناه (كيف التفاعل) إلا أن الشاشة الرقمية ممكن أن تكون خلفية لمقدم البرنامج ومن الممكن أيضاً أن تكون بوضع تملأ الشاشة كما تحدثنا عنه سابقاً.

وبالنسبة للصورة في شكل رقم (14) فإنها تكشف لنا كيف أن النتيجة بالنجاح أو الفوز تظهر عن طريق شخصية الدمى بشكل متحرك تمثيلي فضلاً عن أشكال جرافيكية على هيئة نجوم متعددة الأشكال والألوان وهذا دليل على فوز المتسابق وحصوله على الجائزة، حتى أن الأصوات تقترب من مستوى صوت الطفل.

مجلة الأكاديمي-العدد 99-السنة 2021 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229



شكل رقم (13)

شكل رقم (14)

شكل رقم (15)

شكل رقم (16)

وحين استعراض الشكل رقم (15) نتلمس كيف أن الفقرة التوضيحية الداعمة الخارجية أي أن هناك تصويراً خارجياً لتقرير يطرح موضوع يجيب عن سؤال قد طرحه مقدم البرنامج، وهذه الحلقة كانت فيها معلومات تخص استخدامات (إصبع الإبهام) وفيها معلومات مهمة تخص البصمة تفيد الطفل المتعرض بالمعلومات، ومنها معنى كلمة الإبهام لذا نرى حتى في التقرير الخارجي ألواناً متسقة مع لون القناة ولو لاحظنا بأن إشارة القناة باللون (الماروني) واللون السائد على التقرير الخارجي أيضاً الماروني وهذا دليل على أن هذا التقرير تم تصويره داخل الاستوديو فضلاً عن الديكور والملابس.

وبالوصول للصورة في الشكل رقم (16) نجد أن الكاميرا تقترب من الموضوع لترينا كيف أن الطفل يبصم بإبهامه على الورقة، وهو يكشف التفاصيل والآلية التي يتم فيها علمية البصم.

وفي شكل رقم (17) تصوير خارجي لنفس (التقرير) الذي يشرح موضوع الإبهام عن طريق لقاءات مع أشخاص مختلفين، هذا ما يجعلنا أن نطلق على هذه الفقرة بالمعرفة الريبورتاجية أي أن هناك ريبورتاج يطرح إجابة لسؤال طرحه مقدم البرنامج، والفقرة الأخرى التي ممكن أن تكون خارج الاستوديو ولكن هذه المرة عن طريق رسم كارتوني ثنائي الأبعاد له دور في الطرح أو الإجابة أو تعزيز موقفٍ معينٍ كذلك قد طرحه مقدم البرنامج أو عن طريق سؤال وجهه لأحد المشتركين لتعزيز المعلومات العلمية لدى الأطفال حين طرح الموضوع على شكل سؤال ومن ثم الإجابة على هذا السؤال بطريقة علمية مدعومة بالتقنيات الفنية الرقمية.

أما الصورة في شكل رقم (18) فاصل كارتوني يجيب عن أحد الأسئلة التي تم طرحها في البرنامج.

شكل رقم (17)

شكل رقم (18)

شكل رقم (19)

شكل رقم (20)

الصورة في شكل رقم (19) معززة بكلمات تضيف معلومات إثرائية إلى الحوار أو المنالوج الذي تحدث به الشخصية. وأخيراً فالصورة ذات شكل رقم (20) ختام المعلومة والإجابة عن التساؤل المطروح في البرنامج.

كانت عينتنا تمتلك مقومات نستطيع أن نقول عنها تعبيرية تصل إلى الطفل المتعلم بشكل سهل وسلس ومن دون عناء، فالدلالات المختلفة بالألوان البراقة والمؤثرات الصوتية والغناء كان هو العنصر السائد في هذا البرنامج، أضف إلى ذلك الإضاءة التي ملأت الفراغات فلم نرَ وجوداً للظل والصورة لم تكن مسطحة، ولكننا نرى فيه العمق الذي يثير الطفل كونه تواقاً لرؤية كل تفاصيل الصورة، أما أفلام الانيميشن فأخذت بعدها الحقيقي ووظفت بشكل يتناسب لونياً ومعنوياً وفكرياً مع البناء الفلسفي والفكري والجمالي والتقني لبرنامج (الو مرحبا)، أما الشخصيات التي أدت الأدوار هي شخصيتان رئيسيتان شخصية مقدم البرنامج الذي كانت له مواصفات قريبة من الشخصية الثانية وهي شخصية الدمى من حيث المنظر الخارجي والملبس اللذين كانا يقودان البرنامج ما بين مشهد تمثيلي وما بين حوار وما بين الأسئلة وأجوبتها، أما موضوع (الجرافيكس) استخدمت داخل البرنامج بشكل واسع في البرنامج، فلا توجد لقطة واحدة خالية من (الجرافيكس) ولم نرَ موقفاً قد خلا منه فالأشكال الافتراضية موجودة على الدوام في جميع فقرات وتفاصيل البرنامج وعلى مدى جميع حلقاته ومواسمه المتعددة، أضف إلى ذلك ديكور البرنامج كان مكملاً بتقنية (الاستوديو الافتراضي).

نتائج البحث:

1. التقنية الرقمية لعبت دوراً كبيراً في حل المشاكل وإعطاء فسحة لجذب الأطفال عن طريق الحركة واللون والمؤثرات.
2. الألوان كانت بمثابة هوية للبرنامج، فقد وظفت بشكل موحد على مدى حلقات البرنامج بحيث ارتبطت ارتباطاً لونياً.
3. المؤثرات الصورية كانت في الانيميشن Animations لعبت دوراً كبيراً في خلق نوع وظيفي لطرح المعلومات ومعالجة موضوع الحلقة، فكان هناك نوعان من الـ Animations الأول على شكل كارتوني ذي بعدين والثاني على شكل رقمي مؤلف عبر الحاسوب.

4. الأغاني وخصوصاً في الفواصل كانت عبارة عن كلمات هذه الكلمات تشكل اسم البرنامج فالأغنية تشكلت من كلمة (الو مرحبا).
5. تعزيز البرامج بأشكال متحركة رقمية مثل السبتايتل Subtitle الذي يبدو لنا متحركاً في كل تفاصيله بألوان توافق الشكل العام للبرنامج وتثير الأطفال.
6. الألوان تتطابق مع المواضيع المطروحة بشكل دلالي، مثلاً الحلقة التي تتحدث عن ترشيد الماء كأسلوب تعليمي تكون فيها كل الألوان المستخدمة بلون الماء أو قريبة إليه، بما فيها الخلفيات والتكوينات الأخرى في الاستوديو.
7. المؤثرات الصوتية توافق الموقف أي مثلاً مع سقوط شخصية الدمى فأنه يرافقها مؤثر صوتي لسقوط شيء، كذلك في حال خسارة المشاركين يجابهها صوت كسر للأشياء وكذلك مؤثر التصفيق والموسيقى التي ترافقه في حال الفوز.
8. استخدام الشاشة الافتراضية المصنعة بشكل كرافيك Graphic Design والتي تطرح من خلالها أسئلة البرنامج وإجاباتها.
9. من أهم العناصر التعليمية التي وظفت في البرنامج هي الجداول، وتكون على شكلين الأول جداول على شكل أسئلة تكون خلف مقدم البرنامج والثانية جداول تملأ الشاشة بشكل كامل full Screen.
10. اعتمد البرنامج على فقرات أخرى إضافية وهي فقرة الريبورتاج Reportage إنتاجه كان خارج الاستوديو على هيئة مشهد تمثيلي أو لقاءات يتناول موضوع الحلقة وتوجيه الإرشاد والتعليم للأطفال.
11. البرنامج يشكل أسلوباً تعليمياً مثالياً عبر كل تلك المفردات والأشكال الفنية المتناولة.

استنتاجات البحث:

1. اعتمد البرنامج على اللقطات القريبة بشكل واسع تليها اللقطات المتوسطة مع حركة محدودة للكاميرا، وكانت الكاميرا العامة مخصصة لاستلام الاتصالات.
2. ملابس مقدم البرنامج وألوانها وشكلها اختيرت بشكل يناسب موضوع الحلقة وشخصية الدمى في نفس الوقت حتى يبدو أن هناك هارومني.
3. الأشكال المستخدمة كدلالات ورموز في البرنامج كانت على نوعين:
   - على شكل رسوم جرافيكس.
   - على أشكال مجسمة ورقية أو كارتونية.
4. طرح المواضيع ذات الصلة بالتعليم والمتعلم يقابلها قصة تحدث لشخصية الدمى فهو يمثل داخل الاستوديو الموقف الذي يراد طرحه للمتعلم.
5. الحوار مشترك بين الدمية والمقدم من جهة والمتصل المشترك من جهة أخرى.
6. الموسيقى تلازم الحلقة من بدايتها إلى نهايتها.
7. تايتل البرنامج يكون بعد مقدمة استهلالية وموقف تمثيلي من قبل الدمية.
8. كانت فقرات خارجية على بناء النسيج التلفزيوني لتخرج الكاميرا خارج الاستوديو.

التوصيات:

يوصي الباحث أن تكون هناك دراسة تهتم بواقع البرامج التلفزيونية العراقية التعليمية موجهة لفئات عمرية وفق علاقتها بالتقنيات المساعدة لمعالجة الشكل الفني لتلك البرامج واستهداف المحطات المحلية فقط.

المقترحات:

يقترح الباحث أن تكون هنالك دراسة مقارنة ما بين البرامج الفئوية المختلفة التي تعالج موضوعات الشكل بالطرق المختلفة أيضاً النمطية القديمة وبين البرامج الرقمية الحديثة لتكون بمثابة دليل فني وتربوي يمكن المزاوجة فيما بينها للخروج بقالب جديد مبتكر.

References:

Abdel-Baqi, Z. (1983). *Family and Childhood*. Cairo: The Egyptian Renaissance Library.

ABEDALI, T. T. (2020). Using Digital Technology To Shaping Space of Theatre Show. *Al-academy Journal*(97), 109-128. doi:10.35560/jcofarts97/109-16

Al-Sharqawi, M. A. M. A. (2012). *The influence of the central cartoon characters on children's websites on the values and attitudes of the Egyptian child.* College of Media - Department of Journalism, Cairo University, Cairo. Retrieved from http://www.erepository.cu.edu.eg/index.php/cutheses/thesis/view/2741

Al-Sinjari, B. D. (2012). *Iraqi children were exposed to TV news bulletins. AL - Bahith AL - A'alami, 4*(16), 92-107. Retrieved from https://www.iasj.net/iasj?func=article&aId=59935

Beqas, A. L. (N.D). *The impact of private Algerian satellite channels on developing a culture of citizenship.* Université d'El Oued-Hamma Lakhdar-, Retrieved from https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=%D8%A3%D8%AB%D8%B1+%D8%A7%D9%84%D9%82%D9%86%D9%88%D8%A7%D8%AA+%D8%A7%D9%84%D9%81%D8%B6%D8%A7%D8%A6%D9%8A%D8%A9+%D8%A7%D9%84%D8%AC%D8%B2%D8%A7%D8%A6%D8%B1%D9%8A%D8%A9+%D8%A7%D9%84%D8%AE%D8%A7%D8%B5%D8%A9+%D9%81%D9%8A+%D8%AA%D9%86%D9%85%D9%8A%D8%A9+%D8%AB%D9%82%D8%A7%D9%81%D8%A9+%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%88%D8%A7%D8%B7%D9%86%D8%A9

Buckmin, J. a. (2019). *How to use the audio-visual aids* (M. I. a.-D. I. Mustafa Badran, Trans.). Cairo: Dar Al-Qalam.

Hijleh, A. M. A. (1985). *In the theater of adults and children*. Amman: Arab Publishing and Distribution House.

Hindi, S. D. (2008). *The Impact of the Media on the Child* (Vol. 1). Jorden: Dar Al-Fikr.

kadum, M. A., & Hasan, A. M. (2020). *Prohibited Editing and transition technology in single-shot movie*s," 1917 Film as a model". *Al-academy Journal*(97), 197-224. doi:https://doi.org/10.35560/jcofarts97/197-224

Khlieif, K. M., & Ghazwa, M. I. (2020). *Aesthetics of color rhythm in the Guidance poster. Al-academy Journal*(97), 283-298. doi:https://doi.org/10.35560/jcofarts97/283-298

Maal, A. F. A. (2006). *The Impact of the Media on Educating and Educating Children* (Vol. 1). Amman: Al-Shorouk Publishing and Distribution House.

Melhem, S. M. (2004). Growth Psychology. Retrieved from http://hdl.handle.net/123456789/93755

Noori, O. G., & Ali, A. N. (2020). *The formal function of indicative signs in Airport interior design. Al-academy Journal*(97), 391-408. doi:https://doi.org/10.35560/jcofarts97/391-408

Qasim, A. K. S. (1989). *Methods of Directing Sports Educational Film.* (Master Thesis). University of Baghdad, , College of Fine Arts.

Reda, A. M. (1991). *Children's programs in local radio and their role in forming children's concepts. Cairo*, 199.

Sabry, M. I. (2009). *From Teaching Aids to Educational Technology*. Riyadh: Al-Shukry Library for Publishing, Distribution and University Services.

Saheb, S. M. A. (2005). *Contents and Artistic Forms of TV Programs on Iraq TV and Syrian Arab Television.* (PhD thesis). University of Baghdad, College of Information.

Salem, S. T. (2020). *The aesthetics of employing digital sound effects in animated films. al-academy*(97). doi:https://doi.org/10.35560/jcofarts97/225-240

Zainuddin, D. (2008). *The impact of television on children's culture in light of globalization. Social Sciences Journal, 2*(2), 75-81. Retrieved from https://www.asjp.cerist.dz/en/article/137727

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts99/37-56

Aesthetics of the Artistic Construction in Educational TV Programs
" progrm Hello Hi! A Model"

Mohammed Abdulridha Hussein[1]

Al-Academy Journal …….…… Issue 99 - year 2021
Date of receipt: 21/1/2021…....Date of acceptance: 2/3/2021…....Date of publication: 15/3/2021

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Abstract:

The TV has the ability to combine sound and picture, which makes it of a direct impact on the recipient as it is a rich communicative tool with various artistic forms that display through this small screen programs and films, so that the TV has become superior over many other means of communication.

This research is concerned with the technical and artistic ability in the production of programs owned by the TV as a means of attraction of educated children aged between 5-12 years old, which makes it an educational supplement for the school that helps them in providing knowledge, acquiring skills and being informed about the different sciences through educational programs. It is known that the child at this stage enjoys when watching certain kinds of these programs. As what most attracts the child's attention is the motion picture and the sound and visual effect, in addition to the cartoon films, Muppets, color, flashiness of lights, and the talking stories in the voices of animals and birds. The industry of educational programs for children must be well educationally prepared through employing the artistic and technical forms that help the child to understand the proposed material or information smoothly. This is the research axis that ends with some pivotal results including that digital technology played a significant role in solving the problems and giving a space for attracting children through the movement, color and effects. Colors represented the identity of the program as it has been employed in a unified way along the series of the program that it got linked in color even with the intervals.

[1]**Postgraduate student, College of Fine Arts / University of Baghdad, mohammadabdalredha74@gmail.com**