

بررسی قابلیت‌های آموزشی استاپ‌موشن و میزان اثرگذاری آن بر انتقال مفاهیم دینی در کودکان رده سنی الف

دکتر جمشید آراسته (نویسنده مسول)

عضو هیات علمی موسسه آموزش عالی ارم شیراز (گروه ارتباط تصویری)

نجمه همت

دانشجوی ارشد ارتباط تصویری موسسه آموزش عالی ارم

چکیده

در عصر دیجیتال که کودکان از سنین پایین با انبوهی از محرک‌های بصری و چندرسانه‌ای احاطه شده‌اند، روش‌های سنتی آموزش مفاهیم دینی به‌تنهایی پاسخگوی نیازهای این نسل نیست. پژوهش حاضر با هدف بررسی قابلیت‌های آموزشی تکنیک استاپ‌موشن و میزان اثرگذاری آن بر انتقال مفاهیم دینی به کودکان رده سنی الف (۳ تا ۷ سال) انجام شده است. این پژوهش با رویکرد کیفی-کاربردی و با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی، ابزارهای پرسشنامه تصویری-صورتکی، پرسشنامه‌های لیکرت و مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته، داده‌های خود را از ۲۳۰ مشارکت‌کننده (۸۰ کودک، ۱۰۰ والدین و مربیان، و ۵۰ اساتید و خبرگان) گردآوری کرده است. یافته‌ها نشان می‌دهد که استاپ‌موشن با بهره‌گیری از پنج قابلیت اصلی شامل: تقویت سواد بصری و رسانه‌ای، ملموس‌سازی مفاهیم انتزاعی، پرورش خلاقیت و مهارت‌های گروهی، قصه‌گویی بصری و آموزش غیرمستقیم، و انعطاف‌پذیری نمادین، می‌تواند به‌عنوان رسانه‌ای مؤثر در انتقال مفاهیم دینی به کودکان عمل کند. ارزیابی نمونه آزمایشی استاپ‌موشن «کوثر کوچولو» نشان داد که ۸۵٪ از کودکان واکنش‌های شادی نشان داده‌اند، ۷۰٪ درخواست تکرار کرده‌اند و ۶۵٪ توانسته‌اند مفاهیم کلیدی سوره کوثر را با اشاره به نمادهای عینی توضیح دهند. نتایج این پژوهش تأکید می‌کند که استاپ‌موشن به‌عنوان یک پلتفرم چندوجهی برای تربیت دینی کودکان، با تکیه بر سواد بصری، مادیت، خلاقیت مشارکتی و قصه‌گویی تعاملی، بستری منحصر به فرد ایجاد می‌کند که در آن کودک نه یک شنونده منفعل، بلکه یک عامل فعال درک و خلق معنا است.

کلیدواژه‌ها: استاپ‌موشن، قابلیت‌های آموزشی، مفاهیم دینی، کودکان گروه سنی الف، سواد بصری، فرهنگ قرآنی

۱. مقدمه

در دنیای معاصر که کودکان از سنین بسیار پایین با انبوهی از محرک‌های تصویری و چندرسانه‌ای احاطه شده‌اند، آموزش مفاهیم دینی و به‌ویژه فرهنگ قرآنی نمی‌تواند صرفاً به روش‌های سنتی و متنی محدود بماند. کودکان در سنین ۳ تا ۷ سالگی در مرحله‌ای از رشد شناختی قرار دارند که یادگیری‌شان عمدتاً از طریق حس بینایی و تجربه‌های تصویری-حرکتی صورت می‌گیرد. روان‌شناسان رشد تأکید دارند که بیش از ۸۰ درصد اطلاعات در این سنین از مسیر دید وارد ذهن می‌شود (پیاز، ۱۹۵۰). بنابراین، وقتی مفاهیم

دینی در قالب تصاویر زنده، رنگ‌های جذاب و روایت‌های متحرک ارائه شوند، کودک نه تنها مفهوم را بهتر درک می‌کند، بلکه آن را به عنوان بخشی از دنیای واقعی و لذت‌بخش خود درونی‌سازی می‌نماید

استاپ‌موشن یا پویانمایی گام‌به‌گام، یکی از کهن‌ترین و اصیل‌ترین شاخه‌های هنر پویانمایی است که برخلاف انیمیشن‌های رایانه‌ای و طراحی‌شده، با اشیاء فیزیکی و ملموس سروکار دارد (اوبالیل، ۱۹۸۲؛ گاسک، ۲۰۱۷). این تکنیک که به عنوان «پویانمایی فریم‌به‌فریم» نیز شناخته می‌شود، بر اساس جابه‌جایی بسیار جزئی و گام‌به‌گام اشیاء در برابر دوربین شکل می‌گیرد و با اتصال فریم‌های متوالی، توهم حرکت را در ذهن بیننده ایجاد می‌کند (کومیسکی، ۲۰۱۸). در دهه‌های اخیر، توجه به رسانه‌های بصری در آموزش دوران کودکی افزایش چشمگیری یافته است و استاپ‌موشن به دلیل ماهیت ملموس و فرآیند گام‌به‌گام خود، به ابزاری کارآمد برای انتقال مفاهیم انتزاعی، از جمله مفاهیم دینی، تبدیل شده است. این تکنیک، برخلاف انیمیشن‌های رایانه‌ای صرف، امکان تعامل فیزیکی و خلاقانه کودک را با عناصر داستان فراهم می‌آورد و به او کمک می‌کند تا ضمن لذت بردن از فرآیند خلق، پیام‌های اخلاقی و معنوی را به شکلی عمیق‌تر درونی کند (آنیاستیدو و همکاران، ۲۰۲۵).

پژوهش حاضر با هدف بررسی قابلیت‌های آموزشی استاپ‌موشن و میزان اثرگذاری آن بر انتقال مفاهیم دینی به کودکان رده سنی الف انجام شده است. سوالات اصلی این پژوهش عبارتند از: (۱) استاپ‌موشن چه قابلیت‌های آموزشی برای انتقال مفاهیم دینی به کودکان گروه سنی الف دارد؟ و (۲) میزان اثرگذاری استاپ‌موشن بر درک و پذیرش مفاهیم دینی در این گروه سنی چقدر است؟

۲. مبانی نظری و پیشینه پژوهش

۲-۱. تعریف و ویژگی‌های استاپ‌موشن

استاپ‌موشن تکنیکی است که در آن یک مدل سه‌بعدی به صورت فریم‌به‌فریم جابه‌جا شده تا حرکت را بر روی فیلم شبیه‌سازی کند (اوبالیل، ۱۹۸۲، ص ۱). بر اساس تعریف دایرةالمعارف آکسفورد، آنچه گونه‌های مختلف این تکنیک را متحد می‌سازد، «روش کاری خطی و ترتیبی» آن است که در آن تصاویر نمی‌توانند خارج از توالی زمانی خلق شوند و همین امر، کیفیت‌های حرکتی خاص و «دست‌ساز» را به این آثار می‌بخشد (کومیسکی، ۲۰۱۸). ماهیت فیزیکی اشیاء و نیاز به لمس و جابه‌جایی آنها، استاپ‌موشن را به یکی از قوی‌ترین ابزارهای بصری برای ایجاد حس همذات‌پنداری و جذابیت حسی در کودکان تبدیل کرده است (آلبرز، ۲۰۱۷).

۲-۲. ویژگی‌های یادگیری کودکان گروه سنی الف

بر اساس نظریه رشد شناختی پیاژه (۱۹۵۰)، کودکان ۳ تا ۷ سال در «مرحله پیش‌عملیاتی» قرار دارند. ویژگی‌های اصلی این مرحله عبارتند از: (۱) تفکر عینی - کودک قادر به درک مفاهیم انتزاعی نیست و مفاهیم را از طریق اشیاء و تجربیات ملموس درک می‌کند؛ (۲) خودمحوری - کودک جهان را از منظر خود می‌بیند؛ و (۳) درک تحت‌اللفظی - کودک زبان و نمادها را به صورت تحت‌اللفظی و

سطحی درک می‌کند (پیاژه، ۱۹۵۰). بر اساس نظریه بار شناختی سوئلر (۱۹۸۸)، ظرفیت حافظه کاری در این گروه سنی محدود است و ارائه اطلاعات اضافی و پیچیده، فرآیند یادگیری را مختل می‌کند. بنابراین، طراحی محتوای آموزشی برای این گروه سنی باید ساده، عینی، مبتنی بر تصویر و عاری از عناصر اضافی باشد (سوئلر، ۱۹۸۸؛ مایر، ۲۰۰۹).

۳-۲. پیشینه پژوهش

پژوهش‌های متعددی به بررسی کاربرد استاپ‌موشن در آموزش کودکان پرداخته‌اند. آنیاستیدو و همکاران (۲۰۲۵) در مطالعه‌ای در مهدکودک‌های یونان نشان دادند که کودکان با خلق انیمیشن‌های استاپ‌موشن، نه تنها نقش تماشاگر منفعل، بلکه نقش آفریننده فعال روایت را تجربه می‌کنند و این فرآیند به آنان امکان می‌دهد تا مهارت‌هایی چون برنامه‌ریزی، کار گروهی و تفکر انتقادی را تمرین کنند. این مطالعه بر اهمیت تلفیق داستان‌سرایی دیجیتال و سواد بصری در آموزش دوران کودکی برای پرورش خلاقیت، همکاری و مهارت‌های تفکر انتقادی تأکید دارد (آنیاستیدو و همکاران، ۲۰۲۵).

در حوزه آموزش مفاهیم دینی، گوچتر استودیو با استفاده از لگو و شخصیت‌های قابل حرکت، مجموعه‌ای از انیمیشن‌های استاپ‌موشن را بر اساس داستان‌های کتاب مقدس تولید کرده که به عنوان منبعی برای آموزش کودکان در بیش از ۱۲۰۰ کلیسا در سراسر جهان استفاده می‌شود. پژوهشگران حوزه تولید فیلم‌های مذهبی بر این باورند که حس «واقعی بودن» اشیاء در استاپ‌موشن، تجربه دینی را برای کودک صمیمانه‌تر و تأثیرگذارتر می‌سازد و زمینه‌ساز شکل‌گیری همذات‌پنداری عاطفی با شخصیت‌های داستان می‌گردد (هالوی و دورنفلد، ۲۰۱۰).

در ایران، پژوهش‌هایی مانند مقاله باهنر و همکاران (۱۴۰۳) با عنوان «اصول تصویرسازی قرآنی در رسانه‌های مکتوب» به تدوین ۱۳ اصل برای تصویرگران کتب دینی کودکان پرداخته است. همچنین، جشنواره بین‌المللی «تولید انیمیشن‌های قرآنی خانگی» در ایران با هدف ترویج تولید استاپ‌موشن‌های قرآنی توسط کودکان و نوجوانان برگزار شده است. با این حال، خلأ پژوهشی در زمینه بررسی نظام‌مند قابلیت‌های آموزشی استاپ‌موشن برای انتقال مفاهیم دینی به کودکان گروه سنی الف همچنان احساس می‌شود.

۳. روش‌شناسی پژوهش

۳-۱. روش تحقیق

پژوهش حاضر با رویکرد کیفی-کاربردی و با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی انجام شده است. رویکرد کیفی به پژوهشگر اجازه می‌دهد تا با ورود به دنیای ذهنی کودکان، والدین و خبرگان، درک غنی و زمینه‌مندی از قابلیت‌های آموزشی استاپ‌موشن به دست آورد (کرسول و پوث، ۲۰۱۸). همچنین، این پژوهش از نظر هدف، کاربردی محسوب می‌شود؛ زیرا نتایج آن مستقیماً به تولید یک محصول بصری (استاپ‌موشن سوره کوثر) منجر شده است.

۳-۲. جامعه و نمونه آماری

جامعه آماری این پژوهش شامل سه گروه اصلی است: (۱) کودکان گروه سنی الف (۳ تا ۷ سال) ساکن شهر شیراز، (۲) والدین و مربیان مهدکودک، و (۳) اساتید و خبرگان حوزه هنر، علوم تربیتی و علوم قرآنی. با استفاده از روش نمونه‌گیری هدفمند و تا حد اشباع نظری، حجم نمونه شامل ۸۰ کودک، ۱۰۰ والدین و مربیان، و ۵۰ استاد و خبره تعیین شد.

۳-۳. ابزارهای گردآوری داده

سه ابزار برای گردآوری داده‌ها طراحی شد

۱. پرسشنامه تصویری-صورتکی (برای کودکان): شامل ۱۰ سوال تصویری با گزینه‌های پاسخ به صورت صورتک‌های سه‌گانه (😊 😐 😞) که کودکان با مشاهده تصاویر، گزینه مورد علاقه خود را انتخاب می‌کنند (آنیاستیدو و همکاران، ۲۰۲۵).
 ۲. پرسشنامه لیکرت (برای والدین و مربیان): شامل ۱۰ سوال با طیف ۵ درجه‌ای که به بررسی رفتارهای مشاهده‌شده کودک در مواجهه با تصاویر قرآنی و انیمیشن‌های مذهبی می‌پردازد.
 ۳. پرسشنامه تخصصی (برای اساتید و خبرگان): شامل ۱۲ سوال تخصصی با طیف لیکرت ۵ درجه‌ای که به ارزیابی مؤلفه‌های طراحی استاپ‌موشن از منظر تخصصی می‌پردازد.
- روایی محتوایی ابزارها با استفاده از روش CVR و CVI و توسط ۵ نفر از اساتید و خبرگان تأیید شد. پایایی نیز با روش توافق بین‌کدگذاران (هولستی) با ضریب ۰.۸۴ تأیید گردید.

۳-۴. روش تحلیل داده‌ها

داده‌های کیفی با استفاده از روش تحلیل محتوای استقرایی در سه مرحله کدگذاری باز، محوری و انتخابی تحلیل شدند (اشتراوس و کوربین، ۱۹۹۸). داده‌های کمی حاصل از پرسشنامه‌های لیکرت با استفاده از شاخص‌های آمار توصیفی (میانگین، انحراف استاندارد، فراوانی و درصد) تحلیل شدند.

۴. یافته‌های پژوهش

۴-۱. قابلیت‌های آموزشی استاپ‌موشن برای

انتقال مفاهیم دینی

بر اساس تحلیل داده‌های حاصل از مصاحبه‌های تخصصی با اساتید و خبرگان و مرور نظام‌مند پیشینه پژوهش، پنج قابلیت اصلی برای استاپ‌موشن در انتقال مفاهیم دینی به کودکان گروه سنی الف شناسایی شد:

قابلیت اول: تقویت سواد بصری و رسانه‌ای در بستر قصه‌گویی دیجیتال

یکی از مهم‌ترین دستاوردهای آموزشی استاپ‌موشن، توانایی آن در پرورش سواد بصری و رسانه‌ای کودکان است. در پژوهشی که در مهدکودک‌های یونان انجام شد، کودکانی که به خلق انیمیشن‌های استاپ‌موشن پرداختند، نه تنها نقش تماشاگر منفعل، بلکه نقش آفریننده فعال روایت را تجربه کردند. این فرآیند، که تلفیقی از داستان‌سرایی دیجیتال و تولید تصویر است، به آنان امکان داد تا مهارت‌هایی چون برنامه‌ریزی، کار گروهی و تفکر انتقادی را تمرین کنند (آنیاستیدو و همکاران، ۲۰۲۵). در زمینه آموزش مفاهیم دینی، این قابلیت به کودک اجازه می‌دهد تا با بازآفرینی صحنه‌هایی از زندگی پیامبران یا بازنمایی مفاهیم اخلاقی، درک خود را از آن مفاهیم به تصویر بکشد و آنها را درونی سازد.

قابلیت دوم: ملموس‌سازی مفاهیم انتزاعی از طریق ماده و حرکت

ماهیت فیزیکی استاپ‌موشن یکی از کلیدی‌ترین مزایای آن برای آموزش کودکان محسوب می‌شود. در این شیوه، کودک با اشیایی عینی مانند خمیر، لگو یا کاغذ سروکار دارد و همین امر، آموزه‌های دینی را که اغلب انتزاعی و نامحسوس‌اند، به حوزه درک عینی و ملموس منتقل می‌کند. پژوهشگران حوزه تولید فیلم‌های مذهبی بر این باورند که همین حس «واقعی بودن» اشیاء، تجربه دینی را برای کودک صمیمانه‌تر و تأثیرگذارتر می‌سازد و زمینه‌ساز شکل‌گیری همذات‌پنداری عاطفی با شخصیت‌های داستان می‌گردد (هالوی و دورنفلد، ۲۰۱۰).

قابلیت سوم: بستر پرورش خلاقیت و مهارت‌های گروهی

استاپ‌موشن به عنوان یک فعالیت همیارانه، فضایی برای رشد مهارت‌های اجتماعی و خلاقیت کودکان فراهم می‌آورد. ساخت یک انیمیشن، زنجیره‌ای از فعالیت‌های هدفمند است: از نگارش فیلمنامه و ساخت کاراکتر گرفته تا عکاسی و تدوین. این فرآیند، کودک را به صبر، دقت و حل مسئله تشویق می‌کند (گاسک، ۲۰۱۷). پژوهش‌های اخیر نشان داده است که کودکان در فرآیند ساخت استاپ‌موشن با چالش‌های متنوعی مواجه می‌شوند که مهم‌ترین آنها مشکلات فنی تولید (۲۳ مورد) و چالش‌های مرتبط با ایده‌پردازی (۱۵ مورد) است و برای غلبه بر این چالش‌ها از راهبردهایی مانند پشتکار (۱۶ مورد)، حمایت والدین (۱۲ مورد) و استفاده از ابزارهای نرم‌افزاری (۷ مورد) بهره می‌برند. این ویژگی در آموزش مفاهیم دینی، که خود نیازمند تأمل و درنگ است، نقشی مضاعف دارد و به کودک می‌آموزد که ارزش‌های معنوی را نه به صورت شتابزده، بلکه با حوصله و تعمق بیاموزد.

قابلیت چهارم: قصه‌گویی بصری و آموزش غیرمستقیم

یکی از کارآمدترین کارکردهای استاپ‌موشن، توانایی آن در آموزش غیرمستقیم از طریق تصویر و روایت است. کودکان از طریق مشاهده داستان‌هایی که به کمک اشیاء جان‌دار شده‌اند، بدون آنکه احساس کنند در حال آموزش دیدن هستند، با مفاهیم اخلاقی آشنا می‌شوند. پروژه‌هایی مانند ساخت انیمیشن‌های استاپ‌موشن با موضوع داستان‌های کتاب مقدس یا داستان‌های قرآنی نشان داده است که کودکان با ساخت انیمیشن‌های استاپ‌موشن موفق به بازآفرینی داستان‌های دینی شده‌اند. این رویکرد، که در آن مخاطب خود به راوی تبدیل می‌شود، تأثیر ماندگارتری بر حافظه عاطفی و معنوی کودک می‌گذارد.

قابلیت پنجم: انعطاف‌پذیری نمادین برای تجسم مفاهیم متافیزیکی

استاپ‌موشن این قابلیت را دارد که با تغییر در شکل، اندازه و ماهیت اشیاء، حقایق فراطبیعی یا متافیزیکی را به زبان تصویر ترجمه کند. سیریل لویو، نظریه‌پرداز سینما، بر این ویژگی تأکید دارد که استاپ‌موشن می‌تواند «قوام اشیاء را بشکند و ماهیت آنها را به چیزی دیگر دگرگون سازد» (لویو، ۲۰۱۳، ص ۱۳۳). این ویژگی در آموزش مفاهیمی چون «معجزه»، «بخشش» یا «رحمت الهی» که درک آنها برای ذهن عینی کودک دشوار است، بسیار کارآمد است و به مربی اجازه می‌دهد تا این مفاهیم را در قالب تغییرات جذاب و دیدنی ماده به تصویر کشد.

۴-۲. میزان اثرگذاری استاپ‌موشن بر انتقال مفاهیم دینی

برای ارزیابی میزان اثرگذاری استاپ‌موشن بر انتقال مفاهیم دینی، نمونه آزمایشی استاپ‌موشن «کوثر کوچولو» با محوریت سوره مبارکه کوثر و بر اساس هشت مؤلفه کلیدی استخراج‌شده از یافته‌های پژوهش (شخصیت‌های گرد و نرم، حرکت‌های ریتمیک و شاد، فونت کودکانه، پالت رنگی اسلامی-ایرانی، بافت خمیری براق، نمادهای عینی، تلفیق تلاوت با موسیقی شاد، و داستان‌سرایی مبتنی بر بازی و تعامل عاطفی) ساخته شد.

این نمونه در اختیار ۲۰ کودک گروه سنی الف (۱۰ پسر و ۱۰ دختر با میانگین سنی ۵.۴ سال) قرار داده شد و واکنش‌های آنان از طریق سه روش مشاهده مستقیم، پرسشنامه تصویری-صورتکی و مصاحبه کوتاه با والدین جمع‌آوری و تحلیل گردید.

یافته‌ها نشان داد:

۸۵٪ از کودکان هنگام تماشای استاپ‌موشن، واکنش‌های شادی (لبخند، دست زدن، خندیدن و تقلید حرکت شخصیت‌ها) نشان دادند.

۷۰٪ از کودکان درخواست کرده‌اند که دوباره آن را ببینند.

۶۵٪ از کودکان توانستند حداقل یکی از مفاهیم کلیدی سوره کوثر (شکرگزاری، خیر فراوان یا بخشش) را با اشاره به نمادهای عینی (نهال، هدیه یا حرکت شکرگزاری) توضیح دهند.

۵۰٪ از والدین گزارش کردند که کودک در خانه، حرکت شکرگزاری یا کلماتی مانند «الحمدلله» را تکرار کرده است.

یافته‌های حاصل از پرسشنامه والدین و مربیان نیز نشان داد که ۵۸٪ از مربیان گزارش کرده‌اند کودکان پس از تماشای محتوای تصویری قرآنی، درخواست تکرار می‌کنند و ۴۴٪ از مربیان همذات‌پنداری کودک با شخصیت‌های مادر و کودک را مشاهده کرده‌اند. همچنین، ۶۸٪ از اساتید بر تکرار مفاهیم از طریق نمایش عینی به عنوان مؤثرترین راهکار برای ماندگاری مفاهیم قرآنی تأکید داشتند.

۴-۳. تحلیل یافته‌ها در چارچوب نظری

یافته‌های این پژوهش با نظریه‌های شناختی و روان‌شناختی حاکم بر آموزش کودکان هماهنگی کامل دارد. بر اساس نظریه بار شناختی سوئلر (۱۹۸۸)، استاپ‌موشن با بهره‌گیری از زمینه ساده، شخصیت‌های قابل تشخیص و حرکت‌های روان، بار شناختی خارجی را کاهش می‌دهد و با ایجاد حس شادی و تعامل، بار شناختی مطلوب را افزایش می‌دهد. همچنین، بر اساس نظریه یادگیری مشاهده‌ای بندورا (۱۹۷۷)، شخصیت‌های آشنا و قابل همذات‌پنداری در استاپ‌موشن به کودک امکان می‌دهند تا رفتارهای دینی را الگوبرداری کرده و درونی سازد. نظریه نشانه‌شناسی اجتماعی کرس و ون لیوون (۲۰۰۶) نیز نقش نمادهای عینی و ترکیب‌بندی هدفمند در تولید معنا را در طراحی استاپ‌موشن قرآنی تأیید می‌کند.

۵. نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف بررسی قابلیت‌های آموزشی استاپ‌موشن و میزان اثرگذاری آن بر انتقال مفاهیم دینی به کودکان رده سنی الف انجام شد. یافته‌های این پژوهش نشان داد که استاپ‌موشن به‌عنوان یک رسانه چندوجهی، دارای پنج قابلیت آموزشی اصلی است: (۱) تقویت سواد بصری و رسانه‌ای در بستر قصه‌گویی دیجیتال، (۲) ملموس‌سازی مفاهیم انتزاعی از طریق ماده و حرکت، (۳) بستر پرورش خلاقیت و مهارت‌های گروهی، (۴) قصه‌گویی بصری و آموزش غیرمستقیم، و (۵) انعطاف‌پذیری نمادین برای تجسم مفاهیم متافیزیکی.

ارزیابی نمونه آزمایشی استاپ‌موشن «کوثر کوچولو» نشان داد که این تکنیک می‌تواند مفاهیم دینی را به صورت مؤثر، جذاب و ماندگار به کودکان گروه سنی الف منتقل کند. میزان اثرگذاری استاپ‌موشن بر انتقال مفاهیم دینی با توجه به شاخص‌های مشاهده‌شده (۸۵٪ واکنش شادی، ۷۰٪ درخواست تکرار، و ۶۵٪ توانایی توضیح مفاهیم کلیدی) در سطح بالایی قرار دارد. این یافته‌ها با مبانی نظری پژوهش شامل نظریه بار شناختی (سوئلر، ۱۹۸۸)، نظریه یادگیری مشاهده‌ای (بندورا، ۱۹۷۷)، نظریه نشانه‌شناسی اجتماعی (کرس و ون لیوون، ۲۰۰۶) و نظریه رشد شناختی (پیاژه، ۱۹۵۰) هماهنگی کامل دارد.

بر اساس یافته‌های این پژوهش، پیشنهادهای زیر ارائه می‌شود:

۱. تولیدکنندگان محتوای دینی باید از شخصیت‌های گرد و نرم با چشم‌های درشت، حرکت‌های شاد و ریتمیک، فونت کودکانه و بادکنکی، رنگ‌های اسلامی-ایرانی، بافت خمیری براق با اکلیل، نمادهای عینی و ملموس، و تلفیق تلاوت با موسیقی شاد در طراحی استاپ‌موشن‌های قرآنی استفاده کنند.

۲. مربیان و والدین باید از محتوای تصویری و استاپ‌موشن‌های قرآنی به عنوان ابزاری مکمل در کنار آموزش‌های سنتی استفاده کنند و فرصت تماشای مکرر و گفت‌وگو درباره مفاهیم قرآنی را برای کودکان فراهم آورند.

۳. پژوهشگران آینده می‌توانند تأثیر استاپ‌موشن‌های قرآنی را بر گروه‌های سنی دیگر، مقایسه تأثیر استاپ‌موشن با سایر روش‌های آموزشی، و بررسی ماندگاری تأثیر استاپ‌موشن‌های قرآنی بر رفتار و نگرش کودکان در بلندمدت مورد مطالعه قرار دهند.

با نگاهی به مجموعه قابلیت‌های شناسایی شده، می‌توان استاپ‌موشن را فراتر از یک تکنیک سینمایی، به عنوان پلتفرمی چندوجهی برای تربیت دینی کودکان تلقی کرد. این هنر، با تکیه بر سواد بصری، مادیت، خلاقیت مشارکتی، قصه‌گویی تعاملی و انعطاف‌پذیری معنا، بستری منحصر به فرد ایجاد می‌کند که در آن کودک نه یک شنونده منفعل، که یک عامل فعال درک و خلق معنا است. به کارگیری این ظرفیت‌ها در تولید محتوای دینی، می‌تواند گامی مؤثر در جهت توسعه فرهنگ دینی در نسل کودک باشد.

منابع فارسی

باهنر، ن.، شریف‌زاده، م. ر.، و ایرانمنش، م. (۱۴۰۳). اصول تصویرسازی قرآنی در رسانه‌های مکتوب. دین و ارتباطات، دوره ۳۱، شماره ۱، صص ۱-۳۹.

جهان‌دیده، م. ه.، و حاجیان، ر. (۱۴۰۳). نقد کتاب تصویری نهج‌البلاغه برای کودکان بر اساس الگوی نیکولایوا. پژوهش‌نامه علوی، سال ۱۵، شماره ۱.

سلیم‌زاده، م. ج. (۱۳۹۸). تبیین ویژگی‌های تصویرسازی اثربخش برای کتاب‌های درسی دینی دوره ابت دایی در ایران با رویکرد ارتباط تصویری. رساله دکتری، دانشگاه هنر اصفهان.

سیدقطب. (۱۳۸۹). تصویرسازی هنری در قرآن. ترجمه زاهد ویسی. تهران: آراس.

مرادی، ک.، و عبدالملکی، ش. (۱۴۰۳). ساخت و هنجاریابی پرسشنامه انس با قرآن. مجله مطالعات میان‌رشته‌ای قرآنی، دوره ۳، شماره ۱، صص ۸۷-۱۰۴.

منابع لاتین

Albers, K. (۲۰۱۷). The Art of Stop-Motion Animation. New York: Routledge.

Anagnostidou, M. A., Psoma, A., & Theodosiadou, S. (۲۰۲۰). Visual Literacy in Kindergarten as Media Play: A Multi Case Study of Stop Motion Animation Videos. Journal of Visual Literacy, ۴۴(۲), ۱۶۱-۱۷۱.

Bandura, A. (۱۹۷۷). Social Learning Theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.



Comiskey, A. (۲۰۱۸). Stop Motion. In Oxford Bibliographies in Cinema and Media Studies. Oxford: Oxford University Press.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (۲۰۱۸). Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches (۴th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Gasek, T. (۲۰۱۷). Frame by Frame: Stop Motion Animation. New York: Taylor & Francis.

Halevy, N., & Dorenfeld, T. D. (۲۰۱۰). The Esrog [Stop-motion film]. Holy World Productions.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (۲۰۰۶). Reading Images: The Grammar of Visual Design (۲nd ed.). London: Routledge.

Lepot, C. (۲۰۱۳). Plasticity and Plasmatic Cinema: The Specificity of Stop Motion. Journal of Film and Video, ۶۵(۳), ۱۳۲-۱۴۵.

Mayer, R. E. (۲۰۰۹). Multimedia Learning (۲nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Obalil, J. L. (۱۹۸۲). An Aesthetic Analysis of the Stop-Motion Animation Process. Doctoral dissertation, Northwestern University.

Piaget, J. (۱۹۵۰). The Psychology of Intelligence. London: Routledge & Kegan Paul.

Sweller, J. (۱۹۸۸). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. Cognitive Science, ۱۲(۲), ۲۵۷-۲۸۵.