ALTARQIYAH: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA ARAB
E-ISSN: 2598-0181
Vol. 7 No. 1 , 2024 Hal.29-46
DOI:10.30631/altarqiyah.v7i1.65

الفكاهية الرقمية باستخدام تطبيق بيكستون (Pixton) في تعليم اللغة العربية

Laila Alimatul Fajar*, Muflihah
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
**Corresponding E-mail: laila.alimatul@gmail.com*

Received:	*Revised:*	*Accepted:*

Abstract
The purpose of this study is to investigate the use of digital comics through the Pixton application in Arabic language learning. In the context of language learning, particularly Arabic, many students struggle to master reading skills (maharah qira'ah) and writing skills (maharah kitabah) due to the complexity of the language. This study employs the library research method, analyzing various literature related to the application of digital comics, educational technology, and the Pixton application to evaluate the effectiveness of this medium in supporting Arabic language learning. Based on the literature review, digital comics have great potential to enhance student motivation and comprehension through engaging visuals and interactive storylines. The Pixton application allows teachers and students to engage actively in the learning process through the creation of comics relevant to the lesson material. This fosters active participation in the learning process. The findings indicate that the use of digital comics in Learning the Arabic language can increase student interest and improve their language skills, particularly in reading and writing. Therefore, utilizing the Pixton application as an innovative learning medium can serve as an effective solution to tackle the challenges of teaching Arabic in the digital era.

Keywords: Digital comics, Pixton, Arabic language learning, and Educational technology.

مستخلص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى استقصاء استخدام الفكاهية الرقمية من خلال تطبيق "بيكستون" في تعليم اللغة العربية. في سياق تعلم اللغة، وخاصة اللغة العربية، يواجه العديد من الطلاب صعوبة في إتقان مهارة القراءة ومهارة الكتابة بسبب تعقيد اللغة. تعتمد هذه الدراسة على منهج البحث المكتبي من خلال تحليل مختلف الأدبيات المتعلقة باستخدام الفكاهية الرقمي، والتكنولوجيا التعليمية، وتطبيق "بيكستون" لتقييم فعالية هذا الوسيط في دعم تعليم اللغة العربية. تشير مراجعة الأدبيات إلى أن الفكاهية الرقمية يمتلك إمكانات كبيرة في تعزيز الدافعية وفهم الطلاب من خلال التصاميم البصرية الجذابة والسياق القصصي التفاعلي. يوفر تطبيق "بيكستون" فرصة للمعلمين والطلاب للمشاركة النشطة في عملية التعلم عبر إنشاء كوميك تتوافق مع مواد الدرس. يعزز هذا النهج المشاركة النشطة داخل الصف الدراسي. وتُظهر النتائج أن استخدام الفكاهية الرقمية في تعليم اللغة العربية يمكن أن يزيد من اهتمام الطلاب ويحسن مهارتهم اللغوية، وخاصة في القراءة والكتابة. وعليه، فإن الاستفادة من تطبيق "بيكستون" كوسيلة تعليمية مبتكرة قد تكون حلاً فعالاً لمواجهة تحديات تدريس اللغة العربية في العصر الرقمي.

الكلمات المفتاحية: الفكاهية الرقمي، تطبيق بيكستون، تعليم اللغة العربية، وتكنولوجيا التعليم

Introduction/ المقدمة

الوسائط هي وسيلة تعمل كوسيط في نقل الرسائل من المرسل إلى المتلقي. في هذا السياق، يمكن تعريف الوسائط على أنها أدوات أو وسائل تُستخدم لنقل المعلومات، خاصة المعلومات التعليمية أو الرسائل التربوية الأخرى. بفضل وجود الوسائط المختلفة، يمكن تنفيذ عملية

التعليم بشكل أكثر فعالية، وجاذبية، وتفاعلية. كما تُسهّل هذه الوسائط على المعلمين إيصال المواد أو الرسائل التي يرغبون في تقديمها، خصوصًا عند الاستفادة من الأدوات التعليمية والوسائط المناسبة. إن استخدام الوسائط في الأنشطة التعليمية لا يقتصر فقط على زيادة كفاءة نقل المعلومات، بل يُمكن أيضًا أن يُعزّز فهم المتعلمين من خلال التصورات البصرية، والصوت، والتكنولوجيا التفاعلية التي تثري تجربة التعلم. (Waluyanto & Junior, 2020, hlm. 1–11)

في العصر الرقمية الحالي، أحدثت التكنولوجيا تأثيرًا كبيرًا على مختلف جوانب الحياة، بما في ذلك قطاع التعليم. يمثل العصر الرقمية تغييرًا جوهريًا حيث أصبحت التكنولوجيا عاملًا رئيسيًا يدفع تطور المعرفة في مجال التعليم. في الوقت الحاضر، أصبحت الوسائط التعليمية القائمة على التكنولوجيا موضوعًا جذابًا للنقاش. تلعب التكنولوجيا كوسيلة تعليمية دورًا حاسمًا في دعم الإبداع وتحقيق النجاح في المجال التعليمي، لأنها تُمكّن الأفراد من القيام بأمور لا يمكن إنجازها بالأدوات التقليدية فقط. بالإضافة إلى ذلك، توفر التكنولوجيا العديد من المزايا التي تسهل على البشر أداء الأنشطة اليومية والوصول إلى المعلومات. في مجال التعليم، تتيح التكنولوجيا للطلاب والمعلمين الوصول بسهولة إلى المعلومات، وقراءة الأخبار، والحصول على الكتب المعرفية والموارد الأخرى عبر الإنترنت. (Purnasari, 2022)

إحدى الوسائل التي تحظى بشعبية كبيرة بين الشباب في العملية التعليمية هي وسيلة الفكاهية. فقد أثبت الفكاهية كوسيلة تعليمية أنه وسيلة مبتكرة وجذابة، خاصة للطلاب، في مساعدتهم على فهم المواد المعقدة. بالإضافة إلى ذلك، يُعتبر الفكاهية الرقمية نوعًا بسيطًا من الفكاهية يتم تقديمه عبر المنصات الإلكترونية، مما يساهم في تسهيل عملية التعليم. يتميز الفكاهية الرقمية بسهولة الوصول إليه وجذب اهتمام الطلاب من خلال التصورات التفاعلية. (Amri, 2023, hlm. 4) من التطبيقات المهمة للكوميك الرقمية هو استخدامه في تعليم اللغة العربية، كما أشار كلارك وماير إلى ذلك في نظرية "التعلم متعدد الوسائط"، حيث يُساعد استخدام الفكاهية كأداة مساعدة على تحسين فهم الطلاب للمواد الدراسية ويخلق تجربة تعليمية أكثر جاذبية وكفاءة. (Clark & Mayer, 2016) من خلال الجمع بين العناصر البصرية

والسردية، يمكن للفكاهية الرقمية أن يخلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وديناميكية، مما يدعم أساليب التعلم المختلفة لدى الطلاب.

إحدى الوسائل الإعلامية التي تجذب الانتباه هي الفكاهية باستخدام منصة "بيكستون". تُعد "بيكستون" تطبيقًا للكوميك متاحًا عبر الإنترنت، وهو مجاني ويمكن الوصول إليه من قبل الجميع، بما في ذلك الطلاب والمعلمين. تم تصميم هذا التطبيق لتمكين المستخدمين من إنشاء ومشاركة الفكاهية الرقمية الذي لا يتميز فقط بجاذبيته، بل يُستخدم أيضًا كوسيلة للترفيه وأداة مساعدة في التعليم. يعمل "بيكستون" كمنصة تتيح للمعلمين إنشاء الفكاهية عبر الإنترنت دون الحاجة إلى تثبيت برامج إضافية على أجهزة الكمبيوتر الخاصة بهم. في السياق التعليمي، يُستخدم "بيكستون" بشكل كبير من قبل المعلمين لجذب اهتمام الطلاب في عملية التعلم، خاصة لتعزيز اهتمامهم بالقراءة. من خلال استخدام وسائل الفكاهية التفاعلية والبصرية، يقدم "بيكستون" تجربة تعليمية أكثر متعة ويُساهم في زيادة دافعية الطلاب ومشاركتهم في التعلم. (Qamari, 2024)

الاهتمام بالقراءة هو دافع يحفز الفرد على الشعور بالجاذبية والمتعة أثناء ممارسة نشاط القراءة. هذا الاهتمام لا يقتصر فقط على تعزيز حب القراءة بحد ذاتها، بل يفتح أيضًا آفاقًا للفرد لاكتساب معرفة أوسع من خلال عملية القراءة. استنادًا إلى هذه المشكلة، تم إجراء هذه الدراسة لتحليل الفوائد التي يمكن تحقيقها من استخدام وسيلة الفكاهية الرقمية "بيكستون" في أنشطة تعليم اللغة العربية. تهدف الدراسة إلى تقييم مدى قدرة هذه الوسيلة على تعزيز مشاركة الطلاب في عملية التعلم، بالإضافة إلى تحديد مساهمة "بيكستون" في تحسين فهم الطلاب وقدراتهم اللغوية في سياق تعلم اللغة العربية.

منهجية البحث /Methods

المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو منهج الدراسة المكتبية .(*library research*) يتضمن هذا المنهج جهودًا متعددة يبذلها الباحث لجمع المعلومات المتعلقة بالموضوع أو المشكلة المطروحة للدراسة. (Perdana, Adha, & Ardiansyah, 2021) تركز هذه الدراسة المكتبية على موضوع استخدام الفكاهية الرقمية من خلال تطبيق "بيكستون" في تعليم اللغة العربية. تم جمع البيانات عن طريق استكشاف مصادر معلومات مختلفة متوفرة في قواعد البيانات، سواء

كانت مبنية على أبحاث أو ذات صلة بالموضوع قيد الدراسة. تم تنفيذ تقنيات جمع البيانات من خلال مراجعات منهجية*(systematic reviews)* ، تضمنت دراسة معمقة لمصادر متنوعة مثل مقالات المجلات البحثية، الكتب، والمواقع الإلكترونية ذات الصلة بموضوع البحث. تم اختيار المصادر بعناية فائقة لتقديم منظور جديد لفهم استخدام الفكاهية الرقمية عبر تطبيق "بيكستون" كوسيلة تعليمية للغة العربية. صُممت المنهجية لمراجعة، مقارنة، وفرز المعلومات من هذه المصادر بهدف الحصول على فهم شامل لفوائد وتطبيقات هذه التكنولوجيا في سياق تعليم اللغة العربية.

النتيجة والمناقشة /Result and Discussion

نحن بالتأكيد على دراية كبيرة بوجود كتاب الفكاهية، وهو شكل من أشكال الأعمال التي تقدم قصصًا مصورة قادرة على جذب انتباه القارئ. يتمتع الفكاهية بجاذبية بصرية قوية، بحيث يقرأه القارئ بسرور ودون الحاجة إلى إكراه أو تحفيز خاص. ومع ذلك، ليس كل الفكاهية المتاح في السوق يحتوي على محتوى تعليمي مفيد. ومع ذلك، فقد تطور الفكاهية ليصبح نوعًا من القراءة المفضلة لدى العديد من الفئات، من الأطفال إلى البالغين. نظرًا لشعبيته الواسعة والمحبوبة من قبل الكثيرين، فإن الفكاهية يمتلك إمكانات كبيرة ليُستفاد منه كوسيلة تعليمية فعالة. من خلال استخدام الفكاهية كوسيلة تعليمية، يُتوقع أن يساعد في زيادة الاهتمام بالقراءة، وفي نفس الوقت تسهيل إيصال المواد التعليمية بطريقة أكثر جذبًا وتفاعلية. (Kurniawan, Tresnawati, & Maryanti, 2019, hlm. 77)

تكمن الجاذبية الرئيسية للكوميك في الرسومات الجذابة، إلى جانب النصوص القصيرة والسهل فهمها. إن الاستخدام الواسع للكوميك، خاصة الذي يحتوي على رسومات ملونة، وقصة مختصرة، وشخصيات مُصورة بشكل واقعي، يمكن أن يجذب انتباه الطلاب من مختلف الفئات العمرية لقراءتها. مع وجود إرشادات وتوجيهات من المعلمين، يمكن استغلال الفكاهية كوسيلة تعليمية فعالة في تعزيز الاهتمام بالقراءة لدى الطلاب. في بداية تطوره، تم تصميم الفكاهية أساسًا لعرض القصص من خلال الرموز السيميائية أو من خلال التفسير الفهمي، التي غالبًا ما تتعلق بالأمور الفكاهية أو الترفيهية. ومع مرور الوقت، تطور دور الفكاهية ليصبح وسيلة غنية بالمعاني والفرص التعليمية، حيث يمكن استخدام السرد البصري والرمزي

للتواصل مع الأفكار الأكثر تعقيدًا في سياق التعليم. (Kurniawan, Tresnawati, & Maryanti, 2019, hlm. 78)

بيكستون (Pixton) هو أداة سهلة الاستخدام وبديهية، تدعم العمل التعاوني، والإبداع، والتفكير النقدي. يوفر بيكستون (Pixton) العديد من الخيارات التي تسمح للمستخدمين بتقديم ملاحظات، ومشاركة المحتوى عبر الإنترنت، وتنزيل شرائط الفكاهية. بمعنى آخر، لا يعمل بيكستون (Pixton) كأداة لإنشاء الفكاهية فقط، بل هو أيضًا منصة تشجع على التفاعل والتعاون بين المستخدمين، وتساعدهم في تطوير مهارة التفكير النقدي والإبداعي. (Cabrera, Castillo, Quinonez Beltran, Cueva, & Gonzalez, 2018, hlm. 53–76)

استخدام الفكاهية الرقمي، مثل "بيكستون"، يعزز أيضًا من إمكانات الفكاهية كوسيلة تعليمية تفاعلية. يسمح "بيكستون" للمعلمين والطلاب بإنشاء كوميكاتهم الخاصة باستخدام ميزة السحب والإفلات البسيطة والفعالة، مما يتيح للطلاب المشاركة بشكل أكثر نشاطًا في الأنشطة التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، تدعم هذه المنصة الرقمية تطوير مهارة القراءة البصرية للطلاب، بينما تسهل أيضًا فهم المفاهيم المعقدة من خلال دمج النصوص والرسومات التفاعلية. كما تتيح وسائل الفكاهية الرقمية تخصيص المحتوى بشكل أكثر مرونة، حيث يمكن للمعلم تعديل القصة أو الشخصيات بما يتناسب مع الموضوعات التي يتم تدريسها، مما يجعل المواد التعليمية أكثر صلة وجذبًا للطلاب. (Wright, 2010) وبالتالي، فإن الفكاهية الرقمية مثل "بيكستون" لا يعزز فقط الاهتمام بالقراءة، بل يقوي أيضًا تفاعل الطلاب في التعلم من خلال وسائل تفاعلية وسهلة الوصول إليها.

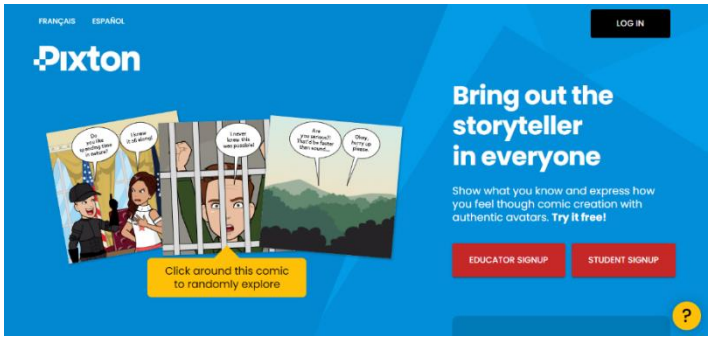
بيكستون (Pixton) هو منصة للكوميك الرقمية تم تصميمها لتعزيز الإبداع وتحسين عملية التعلم. تحتوي بيكستون (Pixton) على مجموعة من الميزات التي تهدف إلى تعزيز إمكانات الإبداع وفعالية التعليم. (Amri, 2023) تقدم بيكستون (Pixton) واجهة مستخدم صديقة على موقعها الإلكتروني، مما يسمح للمستخدمين، بما في ذلك الطلاب، بإنشاء الفكاهية بسهولة دون الحاجة إلى مهارة رسم عالية. هذه السهولة تتيح لأي شخص، حتى لأولئك الذين يبدؤون في عالم الفكاهية، أن يبدع بسرعة وفعالية. يتم منح المستخدمين خيارات لاختيار الشخصيات الجاهزة والخلفيات الديناميكية التي يمكن تخصيصها. توفر هذه الميزة حرية للطلاب للتعبير عن أفكارهم بطريقة فريدة وجذابة. كما يسمح بيكستون (Pixton)

للطلاب بالتعاون في إنشاء الفكاهية، مما يدعم العمل الجماعي والتواصل الأكثر فاعلية في سياق التعلم التعاوني. هذا يشجع التفاعل الاجتماعي ويعزز مهارة الفريق.

تعمل هذه المنصة على مساعدة الطلاب في تطوير مهارةهم في سرد القصص بشكل بصري، من خلال دمج عناصر الفن البصري والنصوص لنقل الرسائل بشكل فعال. بالإضافة إلى ذلك، باعتبارها منصة معتمدة على الويب، يمكن ربط بيكستون (Pixton) بعدة أدوات، مثل الحاسوب، التابلت، والهواتف الذكية. هذه المرونة تسهل على الطلاب الابتكار في أي وقت وأي مكان، مما يعزز من مرونة عملية التعلم. يمكن دمج بيكستون (Pixton) في مختلف المواد الدراسية، مما يجعلها أداة مرنة لدعم المناهج الدراسية المتنوعة. (Derewianka & Jones, 2022)

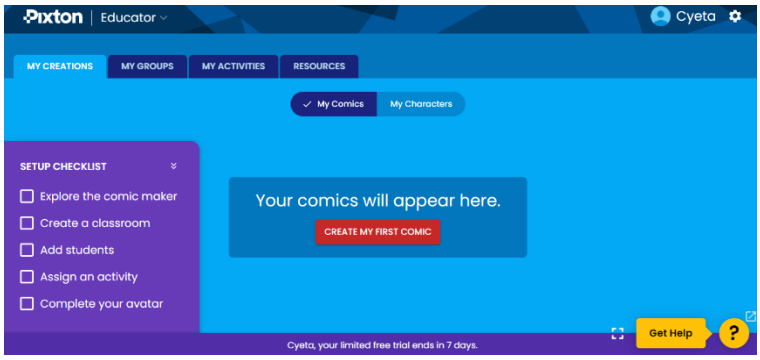
استخدام الفكاهية الرقمية فعال في شرح المفاهيم المعقدة بطريقة أكثر جذبًا وسهولة في الفهم. بالإضافة إلى الفكاهية الثابت، تقدم بيكستون (Pixton) أيضًا ميزة إضافة الرسوم المتحركة والصوت، مما يعزز التفاعل والجذب البصري للكوميك المنتج. العديد من المؤسسات التعليمية تقدم تدريبات لمساعدة الطلاب في استخدام بيكستون (Pixton) بشكل فعال، بما في ذلك تقنيات التصميم الأساسية للكوميك وكيفية الاستفادة من الميزات المتقدمة. تشجع بيكستون (Pixton) الطلاب على التفكير الإبداعي في تقديم أفكارهم من خلال الفكاهية الرقمي، سواء لأغراض أكاديمية أو شخصية. يمكن للطلاب الحصول على تعليقات مباشرة من المعلمين أو الزملاء حول أعمالهم الكوميدية، مما يساعد بشكل كبير في تحسين مهارة الكتابة والسرد بصريًا. (Throne & Reinhardt, t.t.)

علاوة على ذلك، تساهم هذه المنصة الرقمية في تطوير مهارة القراءة البصرية لدى الطلاب. وبذلك، تسهل بيكستون (Pixton) فهم المفاهيم المعقدة من خلال التناغم بين النصوص والعناصر البصرية الديناميكية. بالإضافة إلى ذلك، توفر وسائل الإعلام الرقمية مثل الفكاهية مرونة في تخصيص المحتوى؛ يمكن للمعلمين بسهولة تعديل القصة أو الشخصيات لتتناسب مع المواضيع أو المواضيع المحددة التي يتم تدريسها، مما يجعل المادة التعليمية أكثر صلة وجاذبية للطلاب. (رايت، ٢٠١٠) للوصول إلى منصة بيكستون، يمكن للمستخدمين زيارة الموقع الرسمي لبيكستون (Pixton) عبر متصفح الإنترنت على العنوان https://www.pixton.com/. بعد الوصول إلى الموقع، سيستقبل المستخدمون صفحة رئيسية تعرض عناصر مثيرة وتفاعلية مصممة لتعزيز تجربة التعلم.



الصورة ١ . واجهة pixton الأولية

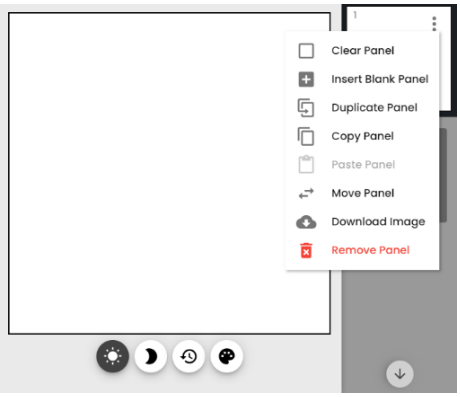
تُظهر هذه الصورة واجهة الموقع الإلكتروني لبيكستون (Pixton) التي صُممت لمساعدة المستخدمين في استكشاف مهارة السرد من خلال إنشاء كوميك رقمي. على الجانب الأيسر، توجد ثلاثة لوحات كوميك تعرض أمثلة من الأعمال التي تظهر تفاعل الشخصيات لنقل السرد. على الجانب الأيمن، يوجد دعوة "*Bring out the storyteller in everyone*" وزر "*Try it free!*" الذي يدعو المستخدمين لتجربة الخدمة مجانًا. للتسجيل، يوجد زر "*Educator Sign up*" و "*Student Sign up*" في أسفل الشاشة، بالإضافة إلى "*Log In*" في الزاوية العلوية اليمنى للمستخدمين الذين يمتلكون حسابًا. يمكن للمستخدمين أيضًا استكشاف الفكاهية بشكل عشوائي عبر الرابط "*Click around this comic to randomly explore.*" تم تصميم هذه الواجهة لتسهيل فهم المستخدمين الجدد لآلية عمل بيكستون (Pixton)وتعزيز إبداعهم في إنشاء الفكاهية الرقمي.



الصورة ٢ . واجهة المنصة

تُظهر الصورة أعلاه واجهة منصة بيكستون (Pixton) التي صُممت لتسهيل إنشاء الفكاهية في سياق التعليم. في الجزء العلوي، توجد تبويبات مثل*My Creations* ، *My Groups*، *My Activities*، و *Resources*لإدارة الأعمال والفصول الدراسية ومواد التعلم. على الجانب الأيسر، يساعد "*Setup Checklist*" في خطوات البداية، مثل إنشاء الفصل الدراسي، إضافة الطلاب، وتحديد الأنشطة. في منتصف الشاشة، يتم عرض الفكاهية الذي تم إنشاؤه، بينما توفر

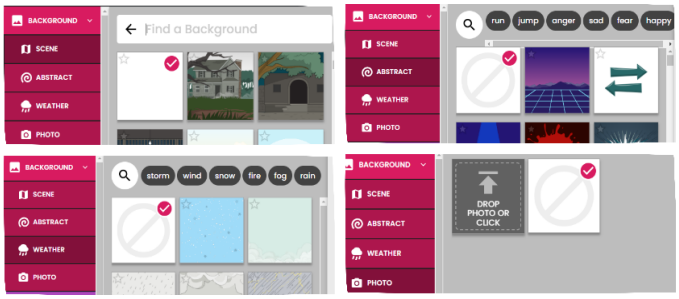
خيارات "*Get Help*" في أسفل الزاوية اليمنى المساعدة الإضافية. كما يوجد إشعار في أسفل الصفحة يُذكّر المستخدمين بأن فترة التجربة المجانية ستنتهي بعد سبعة أيام. لبدء الاستخدام، يمكن للمستخدمين النقر على زر "*Create My First*" الأحمر، الذي سيأخذهم إلى صفحة تحرير الفكاهية.



الصورة ٣. اللوحة في pixton

تُظهر الصورة أعلاه قائمة السياق في واجهة بيكستون (Pixton)التي تُسهل تعديل لوحات الفكاهية. تشمل الخيارات المتاحة حذف المحتوى من اللوحة دون حذف اللوحة نفسها، إضافة لوحة فارغة، نسخ اللوحة، وكذلك نسخ ولصق المحتوى بين اللوحات (على الرغم من أن خيار اللصق غير مفعل لأنه لم يتم نسخ أي محتوى بعد). يمكن للمستخدمين أيضًا نقل اللوحة إلى مكان آخر، تحميل اللوحة كصورة مستقلة، أو حذف اللوحة تمامًا مع محتوياتها.

بالإضافة إلى القائمة الرئيسية، توجد بعض الرموز الإضافية التي تدعم التخصيص البصري في الفكاهية. الرمز الخاص بالشمس يرمز إلى وقت النهار، مما يسمح للمستخدمين بتعديل الخلفية لتصبح أكثر إشراقًا، بينما يرمز الرمز الخاص بالقمر إلى وقت الليل ويخلق جوًا أكثر ظلمة. الرمز الخاص بالساعة يشير إلى مرور الوقت أو العودة إلى أحداث سابقة في القصة. كما يُستخدم رمز لوحة الألوان لتغيير ألوان الخلفية، الشخصيات، أو العناصر الأخرى، مما يوفر للمستخدمين حرية تخصيص جو القصة. بشكل عام، توفر هذه القائمة والرموز مرونة في تعديل الجوانب البصرية، وتطور السرد، وترتيب العناصر بشكل ديناميكي وإبداعي.

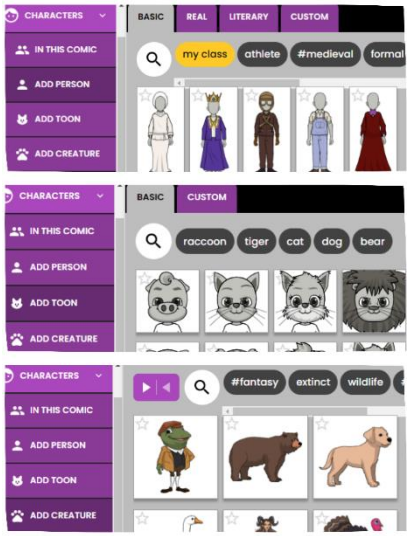


الصورة ٤. الخليفة في pixton

تُظهر الصورة اختيار الخلفية في واجهة بيكستون (Pixton)التي تسهل على المستخدمين اختيار أنواع مختلفة من الخلفيات لمشروعاتهم البصرية. في اللوحة اليسرى، توجد قائمة تصنف فئات الخلفيات، بما في ذلك المشهد، والرمزي، والطقس، والصور، مما يوفر مجموعة متنوعة من الخيارات تبدأ من المناظر الطبيعية وصولاً إلى الصور الواقعية. في الجزء الأوسط، توجد معاينة مصغرة لبعض خيارات الخلفيات، مزودة بعلامات اختيار يمكن تفعيلها أو تعطيلها، مما يسمح للمستخدمين باختيار الخلفية المطلوبة. تساعد هذه الخلفيات، مثل مشهد المنزل أو البوابة، في خلق جو أو جمالية معينة في التصميم.

في الجزء العلوي من الواجهة، يوجد أداة بحث مصممة بشكل فعال وبديهي، مزودة بميزة الكلمات المفتاحية أو العبارات التي تعكس مختلف الأجواء أو العواطف. تشمل هذه الكلمات المفتاحية مصطلحات مثل "جري(*run*) "، "قفز(*jump*) "، "غضب(*angry*) "، "حزن(*sad*) "، "خوف(*fear*) "، و"سعادة(*happy*) "، التي تساعد المستخدمين في العثور على الخلفيات المناسبة التي تتوافق مع المزاج العاطفي أو المشهد الذي يرغبون في تمثيله. بفضل هذه الميزة، يصبح البحث أسرع وأكثر تحديدًا، مما يتيح للمستخدمين ربط الخيارات البصرية مباشرة مع الموضوع العاطفي المطلوب. بالإضافة إلى ذلك، تتوفر فئات الطقس التي تعرض في شكل أيقونات بصرية، مثل "عاصفة(*storm*) "، "رياح(*wind*) "، "ثلج(*snow*) "، "نار(*fire*) "، "ضباب " (*fog*)، و"مطر .(*rain*) "تم تصميم هذه الفئات لتسهيل اختيار المستخدمين للحالة الجوية الأنسب لتعكس الأجواء التي يرغبون في عرضها في مشاريعهم، مما يعزز العنصر البصري ويدعم إنشاء تجربة تصميم أكثر عمقًا وواقعية. إن التصميم البديهي والوظيفي للواجهة يحسن من تجربة المستخدم بتوفير مرونة في اختيار خلفيات متنوعة تتعلق بالموضوع، الأجواء، الطقس، والعناصر العاطفية. وهذا يسرع العملية الإبداعية ويمنح المستخدمين حرية

استكشاف خيارات واسعة، مما يدعم إنشاء أعمال بصرية ديناميكية ومعنوية تتوافق مع الأهداف الإبداعية.

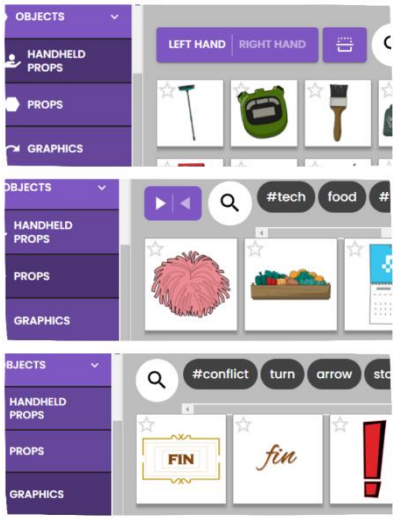


الصورة ٥. الشخصيات في pixton

تعرض هذه الصورة واجهة المستخدم لتطبيق التصميم الجرافيكي المخصص لإنشاء وتخصيص الشخصيات في مشاريع الكوميديا أو الرسوم المتحركة. تم تقسيم الواجهة إلى عدة فئات رئيسية تسهل على المستخدمين اختيار وتخصيص الشخصيات، سواء كانت بشرية أو حيوانية أو كائنات خيالية. في اللوحة الجانبية اليسرى، توجد فئات مثل "في هذا الفكاهية" (للشخصيات التي تم إضافتها)، "إضافة شخص" (لإضافة شخصيات بشرية)، "إضافة كرتون" (لإضافة شخصيات كرتونية)، و "إضافة مخلوق" (لإضافة مخلوقات غير بشرية). تسمح هذه الهيكلية للمستخدمين باختيار وإدارة الشخصيات ذات الصلة بسرعة مع القصة أو الموضوع الذي يعرضونه في الفكاهية.

في وسط واجهة المستخدم، توجد خيارات للشخصيات التي تم تصنيفها ضمن فئات موضوعية: "أساسي"، "واقعي"، "أدبي"، و"قابل للتخصيص". فئة "أساسي" تقدم قوالب لشخصيات بسيطة يمكن تعديلها، بما في ذلك مجموعة من الأزياء العصرية أو من العصور الوسطى. فئة "واقعي" تستخدم لإنشاء شخصيات واقعية، مثل الرياضيين والنبلاء، مع خيارات أزياء تعكس الخلفيات الثقافية أو المهنية. فئة "أدبي" تسمح للمستخدم بتصميم شخصيات مستوحاة من شخصيات خيالية من الأعمال الأدبية، بينما فئة "قابل للتخصيص" توفر حرية تعديل كل تفاصيل الشخصية، بما في ذلك الملابس، شكل الوجه، ووضعية الجسم. تدعم هذه الميزة التعبير الإبداعي وتساعد في خلق شخصيات فريدة ضمن المشروع.

تُظهر الصورة الثانية والثالثة خيارات الشخصيات الحيوانية التي تم تقسيمها إلى فئات فرعية مثل الراكون، والنمر، والقط، والكلب، والدب. يمكن للمستخدم اختيار شخصيات حيوانية بتصميمات واقعية أو أنثروبومورفية، التي تحتوي على خصائص بشرية. هناك أيضًا كلمات مفتاحية مثل "خيال"، "منقرض"، و"برية" للمساعدة في العثور على الحيوانات وفقًا للفئة الموضوعية. تم تصميم واجهة المستخدم بشكل تفاعلي وسهل الاستخدام، مما يسهل على المستخدمين إنشاء الشخصيات لمشاريع القصص المصورة أو الرسوم المتحركة. يملك المستخدم حرية الاختيار من بين مجموعة واسعة من الخيارات، بدءًا من الشخصيات البشرية وصولاً إلى المخلوقات الخيالية. تضمن الفئات مثل "أساسي"، "واقعي"، "أدبي"، و"قابل للتخصيص" أن كل شخصية يمكن تخصيصها وفقًا لاحتياجات السرد والأسلوب البصري للمشروع. هذا التطبيق مفيد للغاية للمصممين ومبدعي القصص المصورة لتحويل أفكارهم إلى أشكال بصرية ديناميكية وجذابة.



الصورة ٦. الكائنات في pixton

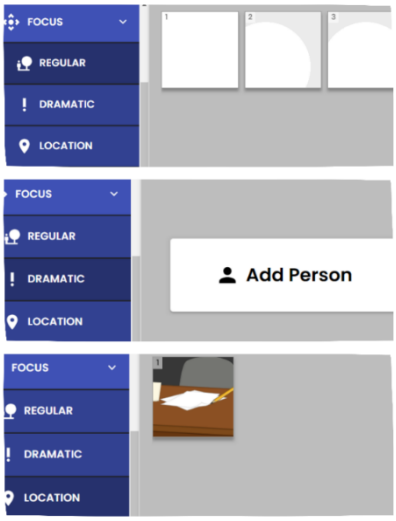
تُظهر الصورة الرسومية التي تمكن المستخدمين من إضافة مختلف الأشياء والعناصر إلى مشاريعهم التصميمية، خاصة في سياق الكوميديا أو الرسوم المتحركة. على الجانب الأيسر، يوجد لوحة تنقل تتيح الوصول السريع إلى ثلاث فئات رئيسية، وهي "الأدوات المحمولة"، "الأشياء"، و"الرسومات"، والتي تعمل جميعها كأدوات بصرية يمكن دمجها في عمل المستخدم.

فئة "الأدوات المحمولة" توفر مجموعة متنوعة من الأشياء التي صممت لتكون محمولة بواسطة الشخصيات في الكوميديا أو الرسوم المتحركة. في الجزء الأوسط من الصورة، يمكن للمستخدم اختيار الأشياء التي ستُحمل في اليد اليمنى أو اليسرى للشخصية، وفقاً لاحتياجات

السرد أو المشهد المعين. بعض الأشياء المتاحة في هذه الفئة تشمل الأدوات اليومية مثل المكانس، والكاميرات، وفرق الرسم، مما يظهر إمكانية خلق مشاهد واقعية حيث يتفاعل الشخصيات مباشرة مع هذه الأشياء.

في الجزء الثاني من الصورة، نرى مجموعة من "الأشياء" أو الممتلكات الإضافية التي تكمل مشاهد الكوميديا. هذه الممتلكات تكون غالباً زخرفية أو أشياء تملأ المساحة القصصية، مثل "البوم بوم"، وصناديق الخضار، والتقويمات، وعناصر أخرى تعكس السياق أو الأجواء المحددة في السرد البصري. يمكن للمستخدم أيضًا استخدام ميزة البحث باستخدام الكلمات الدالة لتصفية الممتلكات ذات الصلة بالموضوع الذي يتم تطويره، مثل المواضيع المتعلقة بالتكنولوجيا أو الطعام أو النصوص والرموز.

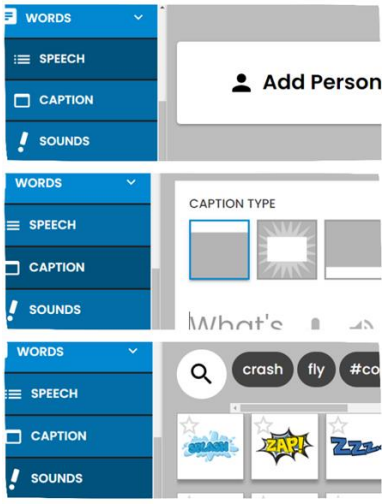
الجزء الثالث من الصورة يعرض فئة "الرسومات" التي تتميز بالطابع الرمزي والزخرفي. تتضمن هذه الرسومات علامات أو رموز خاصة تضيف معلومات إضافية للسرد، مثل علامة "*FIN*"للإشارة إلى نهاية القصة، أو علامة تعجب حمراء للمواقف العاجلة. تشير الكلمات الدالة إلى أن العناصر الرسومية تم تصميمها لإضافة ديناميكية إلى السرد البصري، وتوضيح اتجاه القصة والصراعات. لتوفر هذه الواجهة للمستخدمين إمكانية إضافة وتنظيم مختلف الأشياء والعناصر الرسومية في مشاريعهم الخاصة بالكوميديا أو الرسوم المتحركة. بفضل الفئات الواضحة وخيارات البحث المستندة إلى الكلمات الدالة، تمنح هذه التطبيقات مرونة عالية للمستخدمين في ترتيب المشاهد المعقدة وإثراء السرد بشكل عام.



الصورة ٧. التركيز في pixton

تُظهر الصورة إعدادات التركيز البصري في الكوميديا أو الرسوم المتحركة مع ثلاثة فئات رئيسية: "عادي"، "دراماتيكي"، و"الموقع". تُستخدم الفئة "العادي" للتركيز المحايد بدون تأكيد عاطفي، وهي مناسبة للمشاهد العادية. أما الفئة "الدراماتيكية"، فتهيئ التوتر البصري وتسليط الضوء على اللحظات المهمة مثل الصراع أو القرارات الكبيرة. في حين أن الفئة "الموقع" تبرز المكان، مما يساعد القارئ على فهم الإعداد والأجواء العامة للقصة. تساعد كل فئة في تخصيص العناصر البصرية وفقًا للاحتياجات السردية والأجواء التي يرغب المؤلف في نقلها.

توفر هذه الواجهة مرونة كبيرة للمستخدمين في إضافة العناصر البصرية إلى مشروع التصميم، مثل الشخصيات عبر خيار "إضافة شخص" والأشياء مثل الطاولة والأوراق. تتيح هذه الميزة للمستخدمين إثراء السرد البصري مع تحكم كامل، مع التركيز على التفاعل بين الشخصيات، أو التأكيد الدرامي، أو تصوير المواقع بشكل مفصل. مع مجموعة متنوعة من خيارات التركيز، تساعد هذه التطبيق صانعي الكوميديا والمُحركين في إدارة التكوين البصري بكفاءة، وتسليط الضوء على العناصر المهمة، وخلق مسار سردي قوي ومنظم لتعزيز الرسالة التي يرغبون في توصيلها.

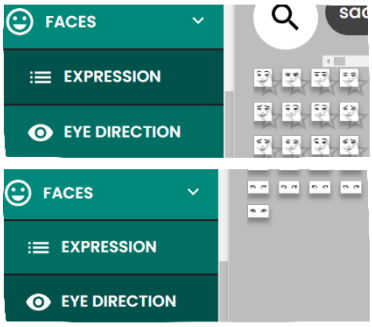


الصورة ٨. الكلمات في pixton

تُظهر الصورة واجهة إنشاء الفكاهية التي تركز على العناصر اللفظية والصوتية. هناك ثلاث فئات رئيسية: "الخطاب"، "التعليق"، و"الأصوات". تسمح فئة "الخطاب" للمستخدمين بإضافة حوارات بين الشخصيات من خلال فقاعات الكلام القابلة للتخصيص. تُستخدم فئة "التعليق" لإضافة تعليقات وصفية مثل الموقع أو الوقت، مما يوفر سياقًا إضافيًا خارج الحوار. أما فئة "الأصوات" فتقدم مؤثرات صوتية أونوماتوبوية مثل "طشش" أو "زاب"، لتوضيح

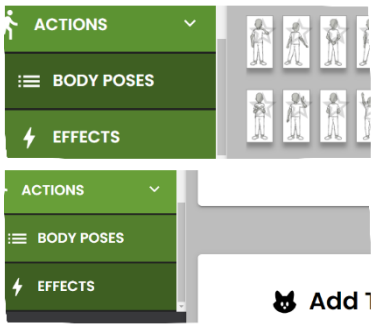
الحركة داخل اللوحة. تساعد جميع هذه العناصر في إثراء السرد البصري بالمعلومات النصية والصوتية.

إضافة مؤثرات صوتية تُضيف بعدًا سمعيًا-بصريًا، مما يجعل الفكاهية أكثر حيوية وديناميكية. تساعد المؤثرات الصوتية القراء في الشعور بالأجواء وشدة الأحداث، مثل الانفجارات أو أصوات الماء. وهذا يوفر مرونة للمبدعين في تنظيم النصوص والأصوات، مما يخلق قصة أكثر تعبيرًا وتفاعلية. إن الجمع بين الحوار، التعليقات، والمؤثرات الصوتية يؤدي إلى سرد قوي يدعم تطور القصة والشخصيات.



الصورة ٩. الوجوه في pixton

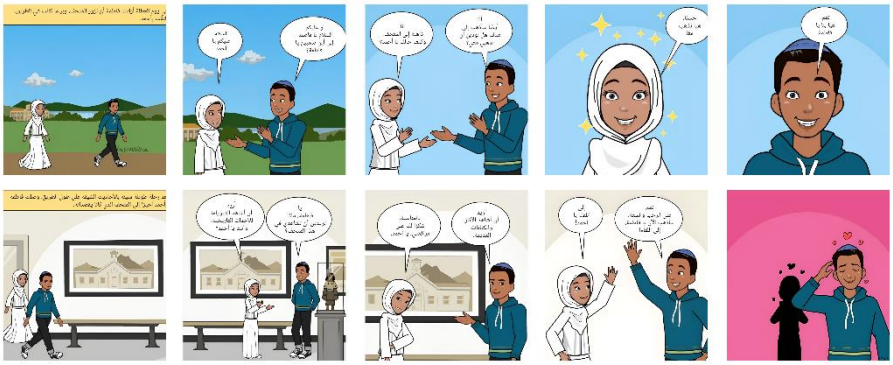
تُظهر الصورة واجهة لاختيار ملامح الوجه، التعبيرات، واتجاه حركة العين. تشمل الفئات الرئيسية "الوجوه" لاختيار التعبيرات المختلفة، و"التعبير" لتعديلات إضافية، و"اتجاه العين" لضبط اتجاه النظرة. تسهل هذه الواجهة للمستخدمين تخصيص ملامح الوجه بدقة، مما يدعم التصميم الجرافيكي الذي يتطلب تفاصيل دقيقة في التعبيرات واتجاه نظر الشخصية.



الصورة ١٠. افجراءات في pixton

تُركّز الصورة على اختيار الأفعال ووضعيات الجسم في التطبيق البصري. تتضمن الواجهة فئات "الأفعال"، "وضعيات الجسم"، و"التأثيرات". في قسم "وضعيات الجسم"، يمكن للمستخدمين اختيار مختلف أوضاع الشخصية التي يتم عرضها من خلال الرسوم

التوضيحية، مما يوفر مرونة في تخصيص الوضعية وفقًا للتصميم. تتيح فئة "التأثيرات" إضافة عناصر بصرية لتعزيز الأجواء. هذه الإعدادات البديهية تسهّل على المستخدمين اختيار وتطبيق الوضعيات والتأثيرات، مما يدعم العملية الإبداعية للتصميم المعتمد على الشخصيات.



الصورة ١١. الفكاهية مع بيكستون من أجل التعلم

تُظهر الصورة أعلاه كوميك تم إنشاؤه باستخدام منصة بيكستون (Pixton) التي تُستخدم كوسيلة لتعليم اللغة العربية. يتكون هذا الفكاهية من عشرة لوحات، ويعرض حوارًا بين شخصيتين أثناء زيارتهما للمتحف، باستخدام اللغة العربية في سياق الحياة اليومية. كل لوحة تحتوي على حوار باللغة العربية يظهر المفردات والعبارات وبنية الجمل في مواقف ذات صلة. يهدف استخدام العناصر البصرية إلى تسهيل فهم المتعلمين من خلال دمج الارتباطات البصرية واللفظية، مما يعزز فعالية تعلم اللغة العربية.

لا يقتصر الفكاهية على تدريب مهارة التحدث فحسب، بل يمكن أيضًا استخدامه في تعلم القراءة والكتابة. في القراءة، يمكن للطلاب التدرب على فهم نصوص الحوار في كل لوحة، بينما يمكنهم في الكتابة التدرب على إعادة كتابة الحوار، أو إكمال الحوارات الفارغة، أو ابتكار قصة جديدة. بهذا الشكل، يُعد الفكاهية أداة تعليمية مبتكرة وتفاعلية، تغني تجربة تعلم اللغة العربية من خلال تدريبات القراءة والكتابة والتحدث. (Meilani, 2021)

يُظهر استخدام تطبيق الفكاهية الرقمية بيكستون (Pixton) إمكانيات كبيرة في دعم التعليم، خصوصًا في العصر الرقمي. يوفر هذا التطبيق مزايا مثل التصوير المرئي للمفاهيم، مما يساعد الطلاب على فهم وتذكر المفردات وقواعد النحو العربية من خلال الرسوم التوضيحية الجذابة. كما تتيح ميزاته التفاعلية للطلاب إنشاء الفكاهية بأنفسهم، مما يعزز الإبداع والمشاركة في عملية التعلم. على الرغم من وجود بعض القيود، إلا أن بيكستون

(Pixton) يظل جذابًا في تعلم اللغة العربية، ولكنه يحتاج إلى مزيد من التقييم لتحديد فعاليته في السياقات التعليمية. (Nur Hidayah, 2019)

يُعد استخدام الفكاهية وسيلة تعليمية فعالة توفر سياقًا مناسبًا يسهل على الطلاب فهم اللغة العربية في الأنشطة اليومية. كما يدعم التطبيق التعاون بين الطلاب، مما يعزز مهارة التواصل والعمل الجماعي. (Nurmala & Wiratsiwi, 2022) وبفضل الوصولية عبر الأجهزة المختلفة، يتيح بيكستون (Pixton) للمتعلمين التعلم في أي وقت وأي مكان. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تتطور مهارة القراءة والكتابة لدى الطلاب من خلال القراءة البصرية التي تمزج بين النصوص في الفكاهية. (Amalia, 2019)

على الرغم من أن بيكستون (Pixton) يقدم العديد من المزايا في عملية التعليم، إلا أن هناك بعض العيوب التي يجب مراعاتها. من أبرز هذه العيوب هو محدودية دعم بيكستون (Pixton) للغة العربية، وخاصة في الكتابة من اليمين إلى اليسار وتنظيم الحروف العربية، مما قد يعيق تدفق تعلم الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يتطلب التطبيق الوصول إلى الإنترنت واستخدام أجهزة ملائمة، وهو ما قد لا يكون متاحًا بشكل متساوٍ بين الطلاب. بعض الميزات المتقدمة، مثل تخصيص الشخصيات، تتوفر فقط في النسخة المدفوعة، مما قد يشكل عبئًا ماليًا لبعض المؤسسات التعليمية أو الطلاب. علاوة على ذلك، على الرغم من كونه تفاعليًا، إلا أن بيكستون (Pixton) قد لا يكون قادرًا على تلبية احتياجات القواعد النحوية وبنية الجمل العربية الأكثر تعقيدًا. (Purnomo, 2017)

إن نجاح تطبيق بيكستون (Pixton) كأداة مساعدة في التعليم يعتمد بشكل كبير على مهارة وكفاءات المعلمين. قدرة المعلم على تصميم تجارب تعليمية فعّالة ودمج التطبيق ضمن المنهج الدراسي الحالي يعد عاملًا حاسمًا. من المهم أيضًا أن يتكيف المعلم مع أهداف التعليم المحددة مسبقًا. من خلال الفهم العميق لكيفية الاستفادة من ميزات بيكستون، يمكن للمعلم خلق أنشطة ليست ممتعة فحسب، بل تدعم أيضًا تطور مهارة الطلاب في اللغة العربية.

لذلك، يعد المعلم عنصرًا أساسيًا في بناء بيئة تعليمية مبتكرة وقابلة للتكيف، بحيث يتمكن الطلاب من المشاركة الفعالة. التحديات المرتبطة بالمحتوى الذي يمكن إنشاؤه من خلال بيكستون (Pixton)تتطلب من المعلمين التكيف بحيث يظل المحتوى مناسبًا. كما يجب أن تؤخذ تفضيلات الطلاب الفردية في الاعتبار، لأن ليس جميع الطلاب مهتمين بكوميك رقمي. على الرغم من أن بيكستون (Pixton)يحتوي على العديد من المزايا، خصوصًا في تعزيز الاهتمام

بتعلم اللغة العربية، فإن التعامل بعناية مع التحديات التقنية والتربوية، إلى جانب مراعاة اهتمامات الطلاب، يعد أمرًا أساسيًا للاستفادة القصوى من التطبيق.

الخلاصة /Conclusion

بناءً على نتائج البحث التي تدرس استفادة تطبيق بيكستون (Pixton) من خلال الفكاهية الرقمية في تعليم اللغة العربية، يمكن الاستنتاج أن الفكاهية الرقمية يحمل إمكانات كبيرة كوسيلة تعليمية مبتكرة. يسمح تطبيق بيكستون (Pixton) بجعل عملية التعلم أكثر تفاعلية وجاذبية من خلال تصوير القصص والسرد الجذاب، مما يساعد الطلاب على فهم المادة بشكل أمثل. يمكن أن يعزز استخدام الفكاهية الرقمية في تعلم اللغة العربية من دافعية الطلاب ويدعم اكتساب مهارة القراءة ومهارة الكتابة.

من خلال الميزات الإبداعية التي يوفرها بيكستون، يمكن للطلاب المشاركة بنشاط في عملية التعلم، سواء كقراء أو منشئي كوميك. يساعد ذلك في تقوية مهارةهم في القراءة البصرية. بالإضافة إلى ذلك، يوفر الفكاهية الرقمية بديلاً مثيرًا للاهتمام للطلاب الذين قد يواجهون صعوبة في أساليب التعليم التقليدية.

وبناءً عليه، يمكن أن يكون استخدام الفكاهية الرقمية عبر تطبيق بيكستون (Pixton) في تعليم اللغة العربية بديلاً فعالاً لتحسين جودة التعليم ومعالجة التحديات التي يواجهها الطلاب في فهم اللغة العربية في عصر التكنولوجيا الرقمية. كما يوصي هذا البحث بإجراء دراسات تجريبية إضافية لقياس تأثير تطبيق الفكاهية الرقمية مباشرة في الفصول الدراسية.

المصادر والمراجع:

المراجع) References

Amalia, H. (2019). Penerapan Manajemen Kelas Sebagai Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *At-Tajdid : Jurnal Ilmu Tarbiyah*, *8*(1), 150–173.

Amri, U. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pixton Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar 3 Beleka Tahun 2023/2024*. Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram.

Cabrera, P., Castillo, L., Quinonez Beltran, A. L., Cueva, C. O., & Gonzalez, P. (2018). The impact of using Pixton for teaching grammar and vocabulary in the EFL Ecuadorian context. *Journal Article*, *18*(1), 53–76.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*.

Derewianka, B., & Jones, P. (2022). *Teaching Language In Context*. Oxford University Press.

Julita, & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *ELIa: Journal of Educational Learning and Innov*, *2*(2), 227–239.

Kurniawan, D. T., Tresnawati, N., & Maryanti, S. (2019). Implementasi Aplikasi Pixton Sebagai Upaya Meningkatan Keterampilan Pembuatan Bahan Ajar Digital Dalam Bentuk Komik Untuk Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *2*(2), 77.

Meilani, D. I. (2021). Pengembangan Komik Berbasis Pixton Pada Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kretek Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, *7*(1), 45–56.

Nur Hidayah, K. M. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz pada Konsep Sistem Gerak* (Skripsi). UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Nurmala, A. I., & Wiratsiwi, W. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Menggunaka Aplikasi Web Pixton Untuk Siswa Kelas VI. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, *7*(1), 269–273.

Perdana, D. R., Adha, M. M., & Ardiansyah, N. (2021). Model Dan Strategi Penanaman Nilai-Nilai Anti Korupsi di Sekolah Dasar. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, *08*(01), 21–31.

Purnomo, M. H. C. (2017). The Effectiveness of Pixton to Improve Students Narrative Writing Ability at MTs Sabilul Muttaqin Pungging Mojokerto. *e-Journal UIN Sunan Ampel Surabaya*.

Qamari, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik Berbasis Pixton dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, *2*(2), 127.

Throne, S. L., & Reinhardt, J. (t.t.). Bridging Activities, New Media Literacies, and Advanced Foreign Language Proficiency. *CALICO Journal*, *25*(3), 558–572.

Waluyanto, H. D., & Junior, R. (2020). Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Mengenai Sistem Pencernaan Sebagai Media Edukasi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal DKV Adiwama*, *1*(16), 11.

Wright, A. (2010). *Pictures for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.