مطالعهٔ روند تولید انیمیشن‌های کودکان و نوجوانان در روزهای سیفژ طی آموزش مجازی در ایران

(مطالعهٔ موردی: انیمیشن‌هایی با موضوع کرونا)

مهگان فرهنگ خاقان‌پور[۱]، لیلا کسایی*[۳]، مهنوش فرهنگ[۳]

۱. دانشجوی دکتری مدیریت ارتباطات (گروه رسانه و سینما)، دانشگاه مورسیا، اسپانیا.
۲. عضو هیات علمی گروه هنر و معماری دانشگاه آزاد اسلامی واحد فسا، ایران.
۳. کارشناسی ارشد مدیریت منابع طبیعی، جغرافیا، مدرس مجتمع آموزشی احسان شیراز. ایران.
[دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۰۷/۰۳، پذیرش مقاله: ۱۴۰۲/۰۷/۲۴]

چکیده

کرونا و گسترش آن به‌صورت یک پاندمی، زندگی انسان را در ماه‌های آغازین ۲۰۲۰ دچار تغیراتی اساسی کرد. کودکان و نوجوانان نیز با تغییرات اساسی در زندگی روبه‌رو شدند. سیفژ (موسسه جهانی فیلم کودک و نوجوان) که سال‌هاست در سینمای کودک و نوجوان فعالیت دارد، برنامه‌ای با عنوان «سیفژ دیز» ویژه قرنطینه و به‌صورت آنلاین در روزهای قرنطینه ارایه کرد. این برنامه در بسیاری از کشور ها و فستیوال‌های فیلم کودک و نوجوان انجام شد و در ایران نیز توسط اعضای ایرانی به اجرا درآمد. از مهم‌ترین اهداف این رویداد، چگونگی مطالعهٔ روند تولید انیمیشن‌های کودکان و نوجوانان در روزهای سیفژ و آموزش مجازی آن و تولید آثار انیمیشن با موضوع کرونا بود. هدف از انجام این مقاله، آموزش انیمیشن، فراگیری کار گروهی، تولید اثر توسط کودکان و نوجوانان و صحبت دربارهٔ آثار و به نمایش گذاشتن آن‌ها، در روزهای سیفژ بود. روش تحقیق، توصیفی-آماری بود و داده‌ها به صورت کتابخانه‌ای و میدانی گردآوری شد. جامعه آماری این تحقیق شش اثر انیمیشن بود که در روزهای این رویداد توسط کودکان و نوجوانان خلق شد. نتایج نشان می‌دهد آموزش مجازی در ایام کرونا موثر بود و کودکان و نوجوانان از این‌که اثری ساختند و خصوصا اثرشان از طریق سایت سیفژ و شبکه‌های مجازی دیده شد بسیار خوشحال بودند.

واژه‌های کلیدی

فیلم، انیمیشن، کودکان و نوجوانان، پاندمی، سیفژ دیز، آموزش آنلاین.

* نویسنده مسوول، ایمیل: 1_kassai@yahoo.com. تلفن: ۰۹۱۷۳۱۵۱۳۳۶

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

مقدمه

بیماری‌هایی که در طول تاریخ به‌وجود آمده‌اند، تجاربی شبیه به هم و حتی وجوه مشترك زیادی با هم دارند. گسترش اپیدمی‌ها از جمله موضوعاتی است که همیشه بر همهٔ ابعاد زندگی تاثیر می‌گذارد. سارس اولین بیماری پاندمی قرن بیست‌ویکم است و از جهات زیادی به بیماری کرونای این قرن، شباهت دارد؛ از جمله این‌که هر دو این بیماری‌ها از حیوان به انسان منتقل شدند. سارس در سال ۲۰۰۳ از طریق خفاش‌های نعل اسبی که در بازارهای چین به‌عنوان خوراك فروخته می‌شود، به انسان منتقل شد؛ دقیقاً همان حیوانی که محققان احتمال می‌دهند، عامل کووید ۱۹ هم باشد (پاکزاد و اولیا، ۱۳۹۹: ۲۳۰).

یکی از مهم‌ترین ابعاد زندگی بخش خانواده و ساختار عاطفی هر اجتماع است و توسعه فضای مجازی و ارتباطات رسانه‌ای که به‌واسطهٔ قرنطینه و کرونا به‌وجود آمد، تاثیرات مهمی بر زندگی انسان گذاشت. در این میان برخی از کشورها به‌دلیل شیوع بیماری و آمار مرگ‌ومیر، اعلام قرنطینه کردند؛ اتفاقی که ابعاد بسیاری بر زندگی انسان گذاشت و در دوران معاصر تجربهٔ متفاوتی بود. این تجربه با تجربهٔ جنگ و زندگی در پناهگاه متفاوت بود چون هدف قرنطینه ایجاد فاصله و دوری از یکدیگر است و این بر روابط انسان‌ها تاثیر فراوانی گذاشت. ساختار عاطفی هر جامعه بخش پویای فرهنگی آن جامعه را تشکیل می‌دهد. فضای مجازی به‌عنوان فضایی که ادامهٔ فضای واقعی است به‌خوبی این تغییرات را نشان می‌دهد (ذکایی و ویسی، ۱۴۰۰: ۱).

خالقان آثار هنری از جمله هنرهای تصویر هم‌چون سازندگان انیمیشن و فیلم همیشه سهم مهمی در نشان دادن مسایل مهم اجتماعی داشته‌اند. ساخت انیمیشن و فیلم کاری کاملاً گروهی است و از همه مهم‌تر نیازمند یک موضوع، داستان یا همان فیلم‌نامه است که می‌تواند به مفاهیم مختلف اشاره داشته باشد. این کار برای کودکان و نوجوانان خیلی راحت نیست. در این تحقیق، با مطالعه روند تولید انیمیشن‌های کوتاه کودکان و نوجوانان در روزهای قرنطینه و کارگاه‌های آنلاین سیفژ به این مهم پرداخته شده‌است. روند تولید و تاثیرگذاری این آثار توانست به بیان شرایط پاندمی کرونا بپردازد. توجه به زاویهٔ دید کودکان و نوجوانان و این مهم که چگونه کودکان و نوجوانان این مسالهٔ جهانی را بازتاب دادند از جمله محورهای این مقاله است. سوال اصلی تحقیق این است که کودکان و نوجوانان ایرانی طی روزهای سیفژ و تحت آموزش آنلاین چه انیمیشن‌هایی به لحاظ فرم و محتوا تولید کردند؟ هدف از انجام این تحقیق، بررسی نقش آموزش مجازی در ساخت انیمیشن‌های کودکان و نوجوانان در ایام پاندمی کرونا در روزهای سیفژ بوده‌است.

روش تحقیق

روش تحقیق حاضر از منظر هدف، کاربردی و از منظر شیوه انجام، تجربی بود. اطلاعات به روش کتابخانه‌ای و میدانی به‌دست آمد. تجزیه و تحلیل داده‌ها نیز به روش تحلیل محتوا صورت گرفت. جامعهٔ آماری شامل شش اثر از هفت کودک و نوجوان دختر در رده‌های سنی ۹ تا ۱۸ سال است. آثار از ابتدای تولید زیر نظر آموزش‌دهندگان ساخته شد و گزارش‌ها نیز توسط یکی از همکاران سیفژ ثبت گردید.

پیشینه تحقیق

مصطفی، ترکمن (۲۰۲۱) در نشریه بین‌المللی «توسعه آموزش» شماره ۱۷، در مقاله «کودکان چگونه انیمیشن را تفسیر می کنند؟» به نحوهٔ تفسیر کودکان در گروه‌های سنی مختلف از انیمیشن به‌ویژه انیمیشن داستان «اسباب بازی ۳» پرداخته‌است و به این نتیجه می‌رسد که کودکان می‌توانند چنین محتواهایی را درک کنند و اعتقاد والدین هم بر این است که کارتون‌ها محتوای مضر هم ارایه می‌دهند و بچه‌ها می‌توانند شخصیت‌های خوب و بد را تشخیص دهند. از سوی دیگر، یکی دیگر از متغیرهای تا حدی مرتبط در درک محتوای رسانه، سنی است که کودک در آن شروع به کار می‌کند، علامت سوالی در ذهن‌هاست. هدف این مطالعه نشان دادن این است که کودکان چگونه می توانند فیلم انیمیشن و محتوای تلویزیونی را که تماشا می‌کنند به طور کلی تفسیر کنند.

در ارتباط با آموزش، آموزش مجازی و نوآوری می‌توان به تحقیق‌های زیر اشاره کرد:

رضایی، مسعود (۱۳۸۸) با مقاله «نظریه‌های رایج دربارهٔ پذیرش فن‌آوری‌های اطلاعات و ارتباطات» در فصلنامه پژوهش ارتباطی سال ۱۶ شماره ۴ ، که از صفحه ۶۳ تا ۹۳

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

منتشر شده، به فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات مجموعه وسیعی از فن‌آوری‌ها از قبیل اینترنت، ماهواره، تلفن همراه، تلویزیون‌های کابلی، رایانه‌های خانگی و ویدئو می‌پردازد که از طریق ارسال و دریافت اطلاعات برای برقراری ارتباط بین انسان‌ها تاثیر به‌سزایی دارد و به این نتیجه می‌رسد که بسیاری از سازمان‌ها و نهادها باید زمینه‌های ارتباطات و اطلاعات را توسعه بدهند تا نتایج مطلوبی از این ارتباطات و توسعه‌ها به‌دست آید.

راجرزو، فلوید (۱۳۷۹) در کتاب «رسانش نوآوری‌ها: رهیافتی میان‌فرهنگی» که توسط مرکز نشر دانشگاه شیراز در ۱۳۷۹ به چاپ رسیده‌است به نوآوری اشاره دارد. او معتقد است که نوآوری می‌تواند ایده، شیوه یا شئ تازه و بکری باشد یا این‌که تازه جلوه کند. برخلاف اسم ظاهری نوآوری، نیازی نیست که نوآوری یك ایده بسیار تازه باشد، بلکه کافی است که ایده، شیوه یا شئ باشد که از دیدگاه افرادی که آن را می‌پذیرند، تازه و نو جلوه کند.

آذر، عادل (۱۳۹۳) در کتاب «پژوهش و کاربرد آن در علوم مختلف»، انتشارات سمت می‌گوید: «آموزش به شیوهٔ مجازی سال‌هاست در کشورهای توسعه‌یافته رواج دارد و با مدرن‌ترین روش‌ها اجرا می‌شود. اما در ایران مبحث نوپایی است که نیاز به پژوهش در این حوزه کاملاً هویدا است. زیرساخت‌های غنی اقتصادی، فنی، الکترونیکی و عواملی چون اینترنت، پهنای باند و طراحی نرم‌افزارهای کاربردی نخستین و مهم‌ترین موضوعاتی است که از سوی پژوهش‌گران همواره مورد مطالعه قرار گرفته‌است. اما به‌نظر می‌رسد توجه به شیوه‌های ارتباطی مدرس با مخاطب آن سوی دوربین و عوامل موثر در جذب و ترغیب یادگیری که در بستر علوم انسانی و هنر جای دارد، در این باب مغفول مانده‌است. با مشاهدهٔ شواهد موجود و هم‌چنین با توجه به تجربیاتی که کسب گردید این نکته مشخص شد که باید دلایل این مشکل را با کمک خود دانش‌آموزان، اولیا و همکاران پیدا کرد که تا حد توان این مشکل حل شود. چرا که در این دوران می‌بایست بدون هیچ کم و کاستی وظایف را انجام داد و حتی جدی‌تر و سخت‌گیرتر بود و هر مدرسه‌ای با شیوه و خلاقیت خود این مهم را انجام دهد و این خلاقیت را به مدارس تفویض کند تا مشکلات و چالش‌های آموزش آنلاین برطرف گردد.

فتح‌اله کوشکی، محبوبه خسروی، نسرین عباسی‌جم (۱۳۹۶) در مقاله «بررسی تأثیر آموزش در بستر فضای مجازی بر خلاقیت کودکان پیش از دبستان» که در فصلنامه «مطالعات پیش دبستان و دبستان» دانشگاه علامه طباطبائی منتشر شده، این‌گونه بیان می‌کنند: «فضای مجازی نقش مؤثری در خلاقیت کودکان پیش از دبستان دارد و آموزش در بستر فضای مجازی مناسب، رشد خلاقیت کودکان را به دنبال خواهد داشت».

در ارتباط با برگزاری کارگاه‌های آموزشی فیلم و انیمیشن و به‌ویژه درر دوران خاص مطلب علمی و پژوهشی وجود ندارد، اما دربارهٔ آموزش و برگزاری کارگاه‌های انیمیشن و آموزش به کودکان و نوجوانان، می‌توان به مطالبی که از کارگاه‌های آموزش فیلم‌سازی بر روی سایت‌های جشنواره‌های فیلم کودک مثل سینه کید (Cinekid Festival)، جشنواره فیلم لندن (BFI)، سیفسی هند ((CIF India ، لاماتاتنا (La Matatena) و... مطالبی به دست آورد. هم‌چنین در خصوص سیفژ به جز مقالاتی که دربارهٔ خود کارگاه‌ها بر روی وب‌سایت سیفژ است چیزی یافت نمی‌شود. گزارش کارگاه‌ها و مطالب مرتبط با فعالیت‌های سیفژ مانند دیگر وب‌سایت‌هاست.

آموزش و آموزش مجازی

آموزش و یادگیری یکی از مهم‌ترین مسایلی است که در ارتقاء کیفیت یک اجتماع نقش دارد. تکنولوژی و فن‌آوری‌های نوظهور، جهان را متحول ساخته و همه مسایل جهان را تحت‌الشعاع خود قرار داده‌است. سواد رسانه از مهم‌ترین مواردی است که افراد باید اطلاعاتی از آن داشته باشند.

امروزه به مدد اینترنت و رسانه‌های متفاوت دنیای نوینی پیش روی معلمان و دانش‌آموزان قرار گرفته‌است. استفاده از فن‌آوری به ارتباطات و آموزش کمک‌های فراوان کرده‌است. اطلاعات نوین به‌ویژه امکانات بسیار منعطف و بزرگ‌تری را برای مشارکت به‌وجود آورده‌است. این خود باعث می‌شود که سواد رسانه‌ای نیز دارای اهمیت شود و جایگاه خود را به‌دست آورد.

سازمان یونسکو نیز در زمینه سواد رسانه‌ای بر این عقیده

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

است که رسانه‌های جمعی باعث بروز تغییراتی در فرایندها، روابط و رفتار انسان شده‌است. آموزش رسانه‌ها به‌واسطهٔ فراهم آوردن توانمندی‌ها، دیدگاه‌ها و مهارت‌های لازم برای درک عملکرده‌ای رسانه‌ای، به دنبال قدرت‌مندسازی شهروندان است (سورین و تانکارد، ۱۳۸۱ : ۳).

رسانه آموزشی به عوامل، وسایل یا ابزاری گفته می‌شود که کل محتوای آموزش را به فراگیران منتقل می‌کند؛ در حالی‌که وسایل کمک آموزشی، اشیا، وسایل و ابزاری هستند که تنها در بخشی از آموزش از آن‌ها استفاده می‌شود. بنابراین، رسانه به خودی خود قادر به انتقال و رسانندگی پیام آموزشی است و وسایل کمک آموزشی، به فرآیند آموزش و تدریس کمک می‌کند. هر اندازه کاربرد وسایل کمک آموزشی غنی‌تر باشد، امر یاددهی و یادگیری با سهولت بیشتر و در زمان کوتاه‌تری صورت می‌گیرد (کلاهدوز، ۱۳۸۶: ۱۵۵).

تاثیر استفاده مطلوب از وسایل کمک آموزشی در ثبات و استحکام آموخته‌ها بسیار موثر است و آموزش مجازی نیز از این منظر جایگاه مهمی دارد. بحث رسانه‌های آموزشی نوین و استفاده از رسانه‌ها و فن‌آوری‌های نوین نیز از مباحث بنیادین در دنیای جدید است. فن‌آوری‌های نوین رسانه‌ای و کاربرد آن، آثار عمیقی بر ابعاد مختلف زندگی انسان امروز از جمله حوزه آموزش دارد.

رسانه‌های سایبری و آنلاین یکی از این فضاهای آموزشی و حتی کمک آموزشی است. فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات، الگوی فکری آموزش را دگرگون و مدل‌های موجود آموزشی را غنی‌تر کرده و شیوه‌های جدیدی نیز ایجاد می‌کند.

سیستم آنلاین نمونه‌ای از فضای سایبری است که کاربران آن می‌توانند از طریق ایمیل یا چت با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. برخلاف فضای واقعی، در فضای سایبری نیاز به جابه‌جایی‌های فیزیکی نیست و کلیه اعمال فقط از طریق فشردن کلیدها یا حرکت موس صورت می‌گیرد (Hideh , 2002 : 4).

بحث استفاده از فضای مجازی به شکل‌های مختلف از جمله آموزش از طریق این طریق یا جست‌وجو و استفاده از آن می‌تواند یکی از مباحث مهم برای کودکان و نوجوانان باشد تا آن‌ها بتوانند به کاربران خوبی تبدیل شوند و از پتانسیل‌های مثبت این فضا استفاده کنند.

رویکردهای فرهنگی و اجتماعی و رسانه‌ای

نگاه برخی از پژوهش‌گران از بُعد اجتماعی رسانه‌ها و با دیدی فرهنگی است که نشان می‌دهد روش استفاده از رسانه‌ها بستگی به ارزش رسانه برای مخاطب دارد. راجرز چهار عنصررا در پذیرفته شدن يك فن‌آوری جدید بین مردم مؤثر می‌داند. اولین عامل موفقیت يك نوآوری از دید راجرز، ویژگی‌های آن نوآوری است. به عقیدهٔ او، هر نوآوری، دارای پنج ویژگی، شامل مزیت نسبی، سازگاری، پیچیدگی، آزمون‌پذیری و قابلیت رویت بودن است. دومین عاملی که باعث می‌شود يك نوآوری بین مردم رواج یابد، راهبردهای ارتباطی است که مسوولان به کار می‌گیرند تا مفید بودن ابزار را به مردم بقبولانند؛ زیرا مردم، بیشتر از طریق گفت‌وگوهای بین‌فردی تصمیم به پذیرش يك نوآوری می‌گیرند تا با تحلیل بی‌طرفانهٔ ویژگی‌های آن. سومین عامل مؤثر در پذیرش نوآوری، مساله بُعد زمانی آن است. به نظر او، پذیرش نوآوری نتیجه روندی پنج مرحله‌ای است که عبارتند از: آگاهی (فرد با ابزار آشنایی پیدا می‌کند، ترغیب)، دیدی مثبت یا منفی از آن نوآوری در ذهن او شکل می‌گیرد، تصمیم (تصمیم می‌گیرد که آن را بپذیرد یا طرد کند، اجرا)، ابزار را امتحان می‌کند و تثبیت، تصمیمش را در حفظ یا رد نوآوری قطعی می‌کند. برای پذیرفته شدن نوآوری، فرد باید این پنج مرحله را با موفقیت طی کند. در نهایت اجتماعی که این فرایند در آن روی می‌دهد نیز از نظر راجرز، حائز اهمیت است. او معتقد است که ویژگی‌های اجتماعی نظیر ساختار قدرت، وجود شبکه‌های ارتباطی غیررسمی، نقش رهبران یا قوانینی که بر جامعه حاکم‌اند بر فرایند پذیرش نوآوری تأثیر می‌گذارد. از جمله این فن‌آوری‌های نوین اطلاعاتی، فن‌آوری رایانه و اینترنت است که به‌دلیل ویژگی‌ها و جذابیت‌های خاص خود، بر روند آموزش و فن‌آوری‌های مورد استفاده آن‌ها تأثیر مستقیم و بی‌اندازه‌ای گذاشته است. میزان استقبال کاربران و استفاده کاربردی از فن‌آوری‌های نوینی که در اختیار آن‌ها قرار می‌گیرد نیز حائز اهمیت است (راجرز،

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

.(۲۱۵ :۱۳۷۹)

برخلاف اسم ظاهری نوآوری، نیازی نیست که نوآوری یك ایده بسیار تازه باشد ، بلکه کافی است که ایده، شیوه یا شئ باشد که از دیدگاه افرادی که آن را می‌پذیرند، تازه و نو جلوه کند. از نظر راجرز عناصر نشر نوآوری عبارتند از: ۱.نوآوری که به‌وسیله؛ ۲.کانال‌های ارتباطی ویژه‌ای؛ ۳.در طول زمان با سایر؛ ۴.اعضای نظام اجتماعی در میان گذاشته می‌شود. پذیرش نیز عبارت است از تصمیم‌گیر ی برای استفاده کامل از ایدهٔ جدید، به بهترین شکل ممکن (راجرز و شومیکر، ۱۳۷۹: ۱۳۵).

امروزه کم و بیش همه درگیر فضاهای مجازی گوناگون هستند که به صورت مستقیم و غیرمستقیم در زندگی اثر زیادی دارد. فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی به علت ایجاد سهولت در ارتباط و امکانات زیاد دیگری که دارند، به یک پدیده جذاب و فراگیر تبدیل شده‌اند. آموزش در بستر فضای مجازی می‌تواند در زمرهٔ آموزش‌های موثر برای کودکان و نوجوانان باشد، ضمن این‌که می تواند بر خلاقیت، اعتماد به نفس و قدرت ابتکار آن‌ها نیز بیفزاید. چرا که فضای اینترنت و ارتباطات وسعت بسیاری دارد.

فضای اینترنت دریایی بیکران انتخاب است. تا پیش از اختراع اینترنت راه‌های بروز خلاقیت‌های فردی محدود بود. در آن دوران افراد با نوشتن، نواختن، نقاشی کردن، آواز خواندن، بافتن و تراشیدن، خلاقیت خود را بروز می‌دادند. ولی بعد از تولد اینترنت، تقریباً هیچ محدودیتی برای هیچ‌کس وجود ندارد و راه‌های بروز ایده‌های فردی به شکل غیرقابل باوری افزایش پیدا کرده‌است. لذا پیشنهاد می‌شود که مربیان به خوبی از این بستر برای پرورش خلاقیت استفاده کنند. امروزه دغدغه تمامی مردم دنیا تأثیرات این فضا روی کودکان است (کوشکی و همکاران، ۱۳۹۶: ۸۶).

فن‌آوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی، زندگی را در بسیاری از ابعاد آن دگرگون ساخته‌اند. از جمله این دگرگونی‌ها تغییر در شیوه‌های سنتی آموزش است به‌ویژه گونه‌ای از آموزش که نیاز به حضور فیزیکی در کلاس درس کاهش یافته‌است. اگرچه تا دیروز، آموزش تنها از وجود مربیان و معلمان بهره می‌گرفت و کتاب به منزله اصلی‌ترین منبع اطلاعاتی در آموزش محسوب می‌شد، در حال حاضر وجود ابزارها، روش‌ها و محیط‌های جدید آموزشی، شیوه‌های جدیدی به‌وجود آورده‌است. از جمله شیوهٔ آموزش الکترونیکی است (خوری، ۱۴۰۱: ۶۲).

آموزش مجازی به شکل‌های مختلف فردی و گروهی می‌تواند ارایه شود. آموزش به شیوه مجازی سال‌هاست در کشورهای پیشرفته وجود داشته و اجرا می‌شود. در ایران این شیوه آموزش، جدید است و نیاز به پژوهش و بسترهای مناسب دارد و به‌دلیل نیاز به زیرساخت‌های غنی اقتصادی، فنی، الکترونیکی و عوامل ارتباط جهانی چون اینترنت و پهنای باند و... با مشکلاتی همراه است. اگرچه معایب خود را دارد، محاسنش بیشتر است.

ارتباط کود کان و نوجوانان با اینترنت و جهان مجازی

آموزش مجازی با کودکان و نوجوانان و ارائهٔ آثار انیمیشن در فضای مجازی کار متفاوتی بود. این آموزش زمانی آغاز شد که هنوز مدارس و پلتفرم‌های ملی و جهانی شروع به آموزش در فضای مجازی نکرده بودند. لذا دنیای مجازی به شکلی به واقعیت زندگی و در بطن زندگی روزمره آمد و آثار نیز از دل این ارتباطات شکل گرفت.

از منظر هابرماس(Jü rgen Habermas) دنیای مجازی به تدریج جایگزین دنیای واقعی می‌شود و این جایگزینی به ایجاد تحولات مثبت کمک می‌کند؛ زیراکه اینترنت با هزینه پایین فرصت تماس و برقراری ارتباط برای افراد را فراهم کرده و با غلبه بر محدودیت‌های زمان و مکان، موجب تجدید حیات اجتماعی می‌شود. (تاجبخش، ۱۳۹۹: ۳۵۰).

رسانه‌ها به‌خصوص فضای مجازی مهم‌ترین ابزار آموزشی به‌شمار می‌آید و آموزش در این فضا نیز از مسایل مهم محسوب می‌شود. آموزش مجازی و آنلاین به‌عنوان یکی از پیشرفت‌های نوظهور فن‌آوری اطلاعات و ابزاری قدرت‌مند برای توسعه و ارتقای کیفیت و کارایی آموزشی در نظر گرفته می‌شود و استفاده از تمامی ابزارها، بسیار اهمیت دارد از جمله ویدئو، فضاهای اینترنتی و پلتفرم‌ها و....

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

مهم‌ترین نکته این است که کودکان و نوجوانان امروز به‌واسطهٔ پاندمی کرونا و زندگی در قرنطینه خیلی زود با گوشی‌های هوشمند و دیگر رسانه‌های اطلاع‌رسانی آشنا شدند، در حالی‌که آموزش رسانه را تا قبل از آن نداشتند. آگاهی داشتن در استفاده از رسانه‌ها به کودکان و حتی والدین کمک می‌کند که امکان آموزش و کسب آگاهی داشته و توانایی تحلیل پیدا کنند. در قرن بیست‌ویکم، بسیاری از افراد سواد رایانه‌ای را مهارت اساسی می‌دانند که هر عضو جامعه باید آن را کسب کند. عده‌ای می‌گویند سواد رسانه‌ای شامل دانش انواع جدید و نوظهور تکنیک‌های مورد استفاده توسط آن‌ها و تاثیر این تکنیک‌ها تعریف می‌کنند (URL 5).

سیفژ

سیفژ، یک سازمان غیردولتی فعال به‌عنوان تنها شبکهٔ جهانی متخصصان رسانه‌های صوتی و تصویری است که برای کودکان و نوجوانان کار می‌کند. هدف اصلی سیفژ ترویج تولید فیلم و رسانه‌های دیداری و شنیداری با تنوع فرهنگی، هنری، آموزشی و در عین حال سرگرم‌کننده است. سیفژ با سازمان‌دهی کارگاه‌های آموزشی فیلم برای کودکان و نوجوانان از مربیان رسانه حمایت می‌کند تا به دختران و پسران فرصت‌های برابر برای ابراز وجود از طریق دوربین، یادگیری زیبایی‌شناسی فیلم، واژگان، تاریخ و تکنیک‌های تولید را بدهند. سیفژ از طریق تولید چنین فیلم‌ها و رسانه‌های سمعی و بصری و نیز ارایه آموزش گروهی برای این گروه سنی، آن‌ها را تشویق می‌کند تا به حقوق خود و دیگران احترام بگذارند، و تنوع فرهنگی را بیاموزند و در برابر تفاوت‌های نژادی، زبانی و مذهبی مدارا کنند. بنابراین تفاهم را در بین ملت‌ها توسعه می‌دهد (URL1).



سیفژ اعضای مختلفی در سراسر جهان دارد و در طول این سال‌ها، فعالیت‌های بسیاری در این زمینه‌ها در کشورهای مختلف انجام داده‌است. سیفژ در بسیاری از جشنواره‌های فیلم کودک و نوجوان جایزه‌ای به‌نام «جایزه سیفژ» دارد که توسط هیات داوران سیفژ به یک فیلم اهدا می‌شود و این فیلم‌های برگزیده در بسیاری از برنامه‌های سینمایی و آموزشی در ارتباط با سینما و کودکان و برنامهٔ روزهای سیفژ برای کودکان یا بزرگ‌سالان پخش می‌شود.

روزهای سیفژ و آموزش سینما

ایجاد خلاقیت و شکل‌دهی آن یکی از مهم‌ترین کارها در رابطه با کودکان و نوجوانان است. پرورش خلاقیت و ایجاد آن از برنامه‌های مهم آموزشی و آموزش‌دهندگان باتجربه دور از ذهن نیست. در تبیین خلاقیت، نظریه‌های مختلفی وجود دارد که در جای خود توضیحی روشن‌گرانه برای عوامل مؤثر بر خلاقیت ارایه کرده‌اند. می‌توان گفت که خلاقیت پدیده‌ای اجتماعی است و از نیازها، مقتضیات جامعه و شرایط خانوادگی برمی‌خیزد (آمابیل، ۱۹۸۷: ۴۰).

روزهای سیفژ اختصاص به یک برنامهٔ آموزشی و خلاقانه دارد که گاه در کنار یک فستیوال معتبر فیلم و به دعوت آن‌ها یا در برخی از مناسبت‌ها در برخی از مکان‌ها برگزار می‌شود. آموزش‌دهنده یا مربی که از اعضای سیفژ است به گروهی از کودکان و نوجوانان فیلم‌سازی یا ساخت انیمیشن را یاد می‌دهد و در طول چندین روز بچه‌ها کنار هم و تحت نظر مربی آثاری را می‌سازند که پس از اتمام، همهٔ آن‌ها بر روی سایت سیفژ یا یوتیوب گذاشته می‌شود. این فیلم‌ها در برخی از برنامه‌های دیگر که ویژهٔ کودکان و

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

نوجوانان است، نیز نشان داده می‌شود.

کارگاه‌های آموزشی انیمیشن برای کودکان و نوجوانان با مشارکت سایر سازمان‌های فرهنگی برگزار شده‌است. این کارگاه‌ها تاکنون در باکو-آذربایجان، حمامت-تونس، دبی-امارات متحده عربی، سیپینگ-چین، خارکیف-اوکراین، کرمانشاه، شیراز و مهر ایران و بوبانشوار-هند، کوبا، آفریقای جنوبی، تانزانیا و... برگزار شده‌است که از طریق آن فراگیران نه تنها دانش خود را با توجه به تعلیمات انجام‌شده بیان می‌کنند، بلکه با هنر انیمیشن، با ارزش‌ها، مهارت‌ها و نگرش‌های گفت‌وگو و همکاری در صلح آشنا می‌شوند. برنامه‌ریزی‌های دقیقی برای این مراحل انجام شده‌است و فیلم‌های ساخته‌شده توسط گروه‌های سنی مختلف کودک و نوجوان در آرشیو سیفژ (کتابخانه) نگهداری می‌شود. زیرا این فیلم‌ها در واقع دیدگاه‌های کودکان با فرهنگ‌ها، سنت‌ها، زبان‌ها، پیشینه‌های مذهبی، سطح امتیازات یا معایب متفاوت را منعکس می‌کنند. بنابراین، منبع غنی برای درک بین فرهنگ‌هاست (URL 2).

پاندمی کروناویروس

بیماری کروناویروس یا کووید-۱۹ که به آن بیماری تنفسی حاد ان‌کاو-۲۰۱۹ یا به شکل عمومی به آن کرونا نیز می‌گویند، بیماری‌ای عفونی است که در ۲۰۱۹ (۱۳۹۸) به‌وجود آمد و فراگیر شد و به‌صورت یک پاندمی شرایط جهان را تغییر داد. کرونا نوعی بازخوانی و بازاندیشی در سبک زندگی به‌وجود آورد. محدود شدن ارتباطات و قطع ارتباطات فیزیکی و چهره به چهره، تعطیل شدن اجتماعات، استفاده از ماسک و دستکش‌های بهداشتی و پررنگ شدن نقش آن‌ها، حفظ فاصله از دیگران و...، تعطیلی بسیاری از مراکز و اماکن مقدس مذهبی و غیرمذهبی، به‌وجود آمدن قرنطیه در بسیاری از کشورها تغییرات زیست اجتماعی و مطرح شدن فضای مجازی را دربرداشت.

پاندمی کرونا باعث شد بسیاری از فعالیت‌ها نظیر رفتن به پارک، ورزش و نظایر آن که جوانان اوقات فراغت خود را با آن‌ها پر می‌کردند، متوقف یا به حالت تعلیق درآید و در مقابل، نوع جدیدی از فعالیت‌ها و مصرف فرهنگی در عصر فضای مجازی بین جوانان شکل گرفت و گسترش یافت (تاجبخش، ۱۳۹۹: ۳۵۷).

انسان امروز به اطلاعات در جهت دست‌یابی به رفاه بیشتر نیازمند است و در این رابطه با رسانه‌ها بیشتر در ارتباط است و همین گسترش رسانه‌ها در زندگی انسان، کودکان و نوجوانان امروز را بیشتر با رسانه‌ها درگیر می‌کند و تعریف متفاوتی از این جهان ارایه می‌دهد. در ایام کرونا و به‌ویژه قرنطیه ارتباطات مجازی تنها ارتباط قوی بین همهٔ افراد بود. اگرچه چالش جدیدی نیز ایجاد کرد. ارتباطات مجازی به کودکان و نوجوانان کمک کرد تا اثرات سوء این وضعیت (موقتی) کم‌تر شود و آن‌ها را تشویق کرد تا به زندگی روزانه خود ادامه دهند. ولی از طرف دیگر چالش‌های جدیدی برای والدین ایجاد کرد: چطور می‌توان از فضای اینترنت بیشترین استفاده را برد در حالی‌که کم‌ترین آسیب متوجه کودکان گردد؟ حتی در شرایط عادی هم حفظ چنین تعادلی کار ساده‌ای نیست، خصوصا که بحث بحران سلامتی مثل بیماری کرونا هم مطرح است (URL3).

روزهای سیفژ و ساخت انیمیشن در ایام کروناویروس و قرنطینه

ساخت فیلم و انیمیشن توانست کودکان و نوجوانان را درگیر اطلاعات جدید و تعامل گروهی از طریق فضای مجازی کند. بدین ترتیب فضای مجازی برای آن‌ها یک فضای غریبه محسوب نمی‌شد و یاد می‌گرفتند تا آماده شوند برای دیگر آموزش‌های مجازی که خیلی زود در پلتفرم‌های جهانی شکل گرفت از جمله برنامه‌هایی که با عنوان روزهای سیفژ برگزار شد. در ایام قرنطینه ناشی از کرونا، یک کارگاه ویژه به‌صورت مجازی با تعدادی از کودکان و نوجوانان توسط سیفژ زیر نظر مربیان ایرانی در سال ۱۳۹۹ برگزار گردید.

خوب دیدن و همکاری در اهداف برنامه‌های «روزهای سیفژ» بود . اما در این‌جا از یک مهارت عمومی جدید صحبت شد که از یک منظر می‌توان آن را مثل یک قلم دانست که در دسترس همه قرار گرفت. این قلم در دسترس همه بود ولی همه نویسنده نبودند. برای این‌که همه نویسنده شوند باید حداقل نوشتن را یاد بگیرند و بعد وارد فضای زبان و ادب شوند، ذوق و استعداد معمولا

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

در همه وجود دارد اما باید پرورش داده شود تا فرد بتواند استفاده لازم را از آن ببرد و سپس شروع به نوشتن کند. یعنی اگر به همهٔ مردم دنیا یک قلم داده شود، به تعداد همهٔ مردم جهان نویسنده ساخته نمی‌شود، اما این قلم یک کاربرد اولیه برای رشد اولیه‌اش دارد و همین می‌تواند سواد خواندن و نوشتن را افزایش دهد. نویسندگان باید یک‌سری قواعد و قراردادها را یاد بگیرند تا بتوانند زبان خود را توسعه دهند (FARHANG, 2021 : 57).

شرح فعالیت

روزهای سیفژ در ایام قرنطینه، یک برنامهٔ جدید و متفاوت بود. زیرا برای اولین بار بود که ارتباط مربی و بچه‌ها در ساخت انیمیشن باید از طریق فضای مجازی شکل می‌گرفت.

آزاده شکوری‌راد، از اعضای سیفژ؛ مریم ساجدی، مدرس انیمیشن و مهنوش فرهنگ به‌عنوان دستیار و مترجم با همراهی مهگان فرهنگ توانستند با تعدادی از کودکان و نوجوانان ایران این برنامه را انجام دهند و آثار کوتاه انیمیشنی تولید کنند که موضوع آن‌ها کرونا بود. تعداد زیادی اثر توسط کودکان و نوجوانان از سنین ۸ تا ۱۸ ساله ساخته شد که در این نوشتار به اختصار به شش اثر پرداخته می‌شود. در طول روزهای سیفژ تعداد ده نفر از کودکان و نوجوانان به فعالیت پرداختند و در ارتباط ارتباط مداوم با مربیان خود بودند که هفت نفر از آن‌ها شش اثر تولید کردند (دو نفر با هم مشترک کار کردند). الهام شیروانی نیز به‌عنوان مدیر اجرایی سیفژ گزارش‌ها را دریافت می‌کرد.
گالری سروناز به مدیریت هستی خالدی که از فعالان کودک و نوجوان است نیز به معرفی تک تک آثار در صفحهٔ گالری پرداخت. این گالری پیش از این نیز میزبان برنامهٔ روزهای سیفژ و دیگر کارگاه‌های فیلم و انیمیشن کودکان بوده‌است.

گزارش ساخت آثار انیمیشن به ترتیب گروه سنی از بزرگ به کوچک

آیدا کشاورز و حدیث عابدی زیر نظر مهگان فرهنگ به ساخت یک اثر نیمه‌حرف‌های به‌نام «کووید‌یسم» پرداختند. این انیمیشن یک دقیقه و ۱۴ ثانیه است. در این اثر سازندگان با گذر از آثار هنری مطرح جهان مانند مونالیزا، پرترهٔ فریدا کالو و برخی دیگر نشان می‌دهند که همگی از ماسک استفاده می‌کنند، متعجب یا عصبان‌اند و در نهایت با جیغ تابلوی «فریاد» ادوارد مونک به پایان می‌رسد. این اثر در اسفند ۱۳۹۸ ساخته شد و با توجه به زمان ارائهٔ اثر، بسیار خلاقانه بود. آیدا وحدیث در ابتدا بر روی داستان کار کرده و هدف اصلی برای‌شان تاکید بر همه‌گیرشدن این بیماری و استفاده از ماسک بود و سعی کردند که به‌صورت تصویری به این عناصر بپردازند. تسلط بچه‌ها بر تکنولوژی و شناخت تاریخ هنر و آثار هنرمندان، به ساختار ظاهری کار کمک بسیاری کرد.

حدیث ندیمی، نازنین حسن پور و سارا سراج ۱۵ تا ۱۶ سال داشتند و زیر نظر مریم ساجدی سه اثر خلق کردند. مریم ساجدی با گروهش که شامل تعدادی از دختران هنرجوی پویانمایی و هنر بودند، به بیان موضوع و کار پرداخت. وی طی گزارش‌های که ارسال می‌کرد، اظهار داشت که بسیاری از بچه‌ها نگران بودند و دوست داشتند کاری تاثیرگذار خلق کنند. برای همین شروع کار با چالش روبه‌رو بوده، ایده‌ها به بحث گذاشته شده و به‌واسطهٔ خبرها و اطلاعاتی که در این زمینه وجود داشت، کار شروع شد. تلاش کادر درمان که رویدادی جهانی بود و تصاویر و اخبار شبیه به هم از سراسر دنیا دربارهٔ تلاش‌های کادر درمان دیده می‌شد و این‌که کادر درمان مانند رزمندگان خط مقدم در این ایام مشغولند و به مبارزه با کرونا می‌پردازند. ضمن این‌که همه‌گیری جهانی و رعایت فاصله‌گذاری نیز یکی از موارد مطرح‌شدهٔ مهم بود که در میان آثار ارایه شده این گروه از کودکان و نوجوانان به آن پرداخته شده‌بود.

اثر سارا سراج به مدت ۱۹ ثانیه به گسترش شیوع در کل جغرافیا و شروع آن از چین و چگونگی جلوگیری از آن به‌واسطهٔ حفظ فاصلهٔ اجتماعی که از جمله عوامل مهم هشداردهنده بود، اشاره دارد. تکنیک کار کلاژ است و با استفاده از نقشهٔ جهان و ردپای کرونا که از چین به همه جای دنیا می‌رود، شروع می‌شود. با جدا شدن دست‌های انسان‌ها در این انیمیشن که همان مفهوم فاصله‌گذاری را دارد توجه به این موضوع مطرح می‌گردد.

نازنین حسن‌پور با یک اثر ۱۸ ثانیه‌ای و حدیث نعیمی با یک اثر ۱۹ ثانیه‌ای در آثارشان به نقش کادر درمان در

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

مراقبت و حفظ افراد اشاره کردند. نجات جان انسان‌ها، فداکاری برای مردم در مقابل کرونا مانند یک رزمنده در جبههٔ جنگ، استفاده از ماسک و اشاره به شکل ظاهری ویروس کرونا در هر دو کار دیده می‌شود. تکنیک هر دو انیمیشن، دو بُعدی است.

تصویری که نازنین حسن‌پوردر اثر خود ارایه داده فیگوری از کادر درمان دارد و دقیقا شبیه به رزمندگانی است که با آر.پی.جی به مقابله با تانک‌های دشمنان می‌رفتند. استفاده از روپوش سفید و ماسک تنها اشاره به لباس کادر درمان است و نوع شلوار، پوتین و شال دور گردن شبیه رزمندگان در جبهه‌هاست.

روشنا کنعانی ۹ ساله زیر نظر آزاده شکوری‌راد در تهران به ساخت یک انیمیشن دو بُعدی ۵۳ ثانیه‌ای خلاقانه پرداخت و در آن نشان می‌دهد که کرونا بر همهٔ ابعاد جهان تاثیر گذاشته و استفاده از ماسک، الکل و صابون بهترین کار برای مبارزه با آن است. روشنا به نقاشی علاقه‌مند است. بر اساس گزارش آزاده شکوری‌راد، او ابتدا داستانش را می‌نویسد و از آن‌جا که نقاشی را خوب بلد است، می‌توان دیدگاه‌های کودکانه و فانتزی‌اش را در تصاویر دید. کرونا، ویروسی است که کودکانهٔ دختر بچهٔ داستان را به هم می‌زند. به طبیعت می‌رود و حتی بر روی موجودات دیگر نیز تاثیر می‌گذارد. اما دختر بچه می‌داند که باید با استفاده از ماسک، الکل و صابون با این ویروس بجنگد و او را دور کند. نبرد با کرونا نیز توسط دختر بچه دیده می‌شود. روشنا تیتراژ خود را به انگلیسی نوشته، خودش بر روی فیلمش حرف زده و افکت‌های صوتی ایجاد کرده‌است.

آرنوش خلیقی ۹ ساله زیر نظر مهگان فرهنگ به ساخت یک انیمیشن دو بعدی ۱۸ ثانیه‌ای بسیار ساده پرداخت. او خلاقانه از ساده‌ترین وسایلش استفاده می‌کند و در آن نشان می‌دهد که کرونا به سرعت به سراغ انسان‌ها آمده‌است. او هم استفاده از ماسک، الکل و صابون را بهترین کار برای مبارزه با کرونا نشان می‌دهد. آرنوش تصاویرش را با مداد رنگی، رنگ‌آمیزی کرده و سپس آن‌ها را می‌چیند و به شیوهٔ کلاژ یک کار دو بُعدی ارایه می‌دهد. انیمیشن آرنوش بسیار ساده است اما در طول کار، او بسیار علاقه‌مند بود که کارش را بسازد و اظهار داشت که «من



تصویر ۱. **آیدا کشاورز و حدیث عابدی**، کوویدیسم، انیمیشن سه بعدی، ۱۳۹۸ (عکس از نگارنده).

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

هم می‌خواهم یک پیام بدهم».

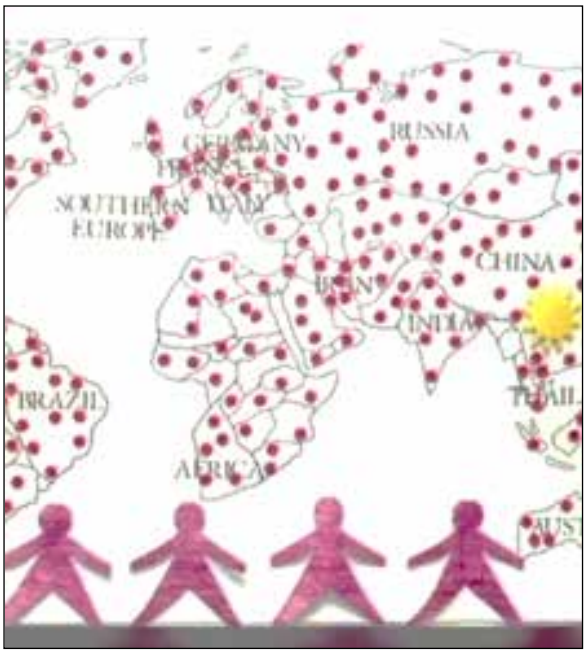
نکات مهم در ساخت آثار

هنگام ساخت این آثار به کودکان و نوجوانان اجازهٔ تفکر و تصمیم‌گیری داده شد. تعریف زیبایی‌شناسی و هم‌چنین ورود به جریان توسعه، توصیه، آموزش وگستردن مهارت آموزش ویدئو برای کودکان و نوجوانان ارایه گردید؛ با استفاده از این امکانات و تعامل که می‌تواند یک تجربهٔ متفاوت و تاثیرگذار در زندگی آن‌ها باشد، به‌ویژه درک دنیای مجازی و سایبری کار شروع شد. این آثار پس از بررسی و ادیت نهایی با مشخصات بر روی وب‌سایت و کانال یوتیوب و صفحهٔ اینستاگرام سیفژ قرار داده شد و مورد توجه و استفادهٔ بسیاری قرار گرفت. تجربهٔ روزهای سیفژ مجازی نیز با دیگر اتفاق‌های مجازی تجربه‌ای متفاوت، جدید و قابل درک بوده و هست. زیراکه جهان چندی پس از کرونا خیلی زود آموزش‌های مجازی خود را آغاز کرد.

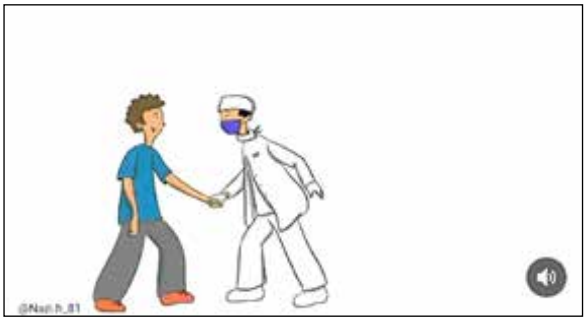
طی کار با کودکان و نوجوانان در رابطه با استفاده از ابزار، تکنیک‌ها، رنگ‌ها و مشخصات آن‌ها توضیح کامل داده می‌شد، نوجوانان که در مقطع هنرستان بودند به‌دلیل آشنایی با مبانی هنرهای تجسمی شرایط بهتری داشتند. هم‌چنین آیدا و حدیث که قبلا نیز کارهایی در زمینه انیمیشن انجام داده بودند از توانایی بالاتری بر خوردار بودند؛ برای روشنا و آرنوش آموزش‌های بیشتری در نظر گرفته شد. روشنا در استفاده از تکنیک و رنگ بسیار خلاقانه رفتار کرد و در اثرش کنتراست‌های رنگی و خلاقانهٔ کودکانه بسیار دیده می‌شد. ضمن این‌که امکانات کار در خانه را به‌طور کامل نداشت. آرنوش این توضیح را داد که به‌دلیل تعطیل بودن تمامی فروشگاه‌ها با وسایل موجود در خانه به ساخت اثر پرداخته‌است. او با تمامی امکاناتش کار کرد و علت استفاده از فضای سبز برای بک‌گراند اثرش را با توجه به مشکلات و سایر شرایط هوشمندانه انتخاب نمود. او بیان کرد که دوست دارد خیلی زود همه جا سبز و پر از امید شود (تصویر ۶).

در ارتباط با موسیقی باید گفت که گروه نوجوانان خود به انتخاب موسیقی پرداختند و با مربیان هماهنگ کردند. ولی در مورد کودکان مربیان با بچه‌ها در مورد موسیقی همکاری و گفت‌وگو داشتند و به آن‌ها کمک کردند.



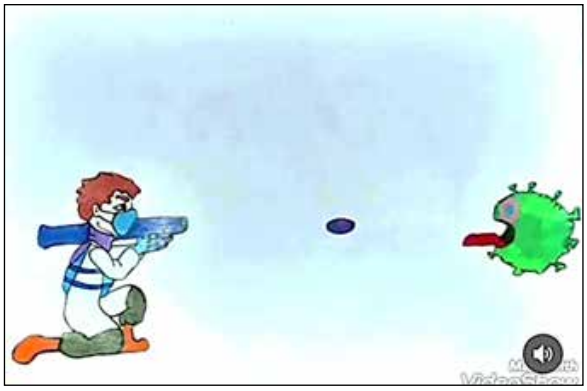


تصویر ۲.**سارا سراج**، *Covid 19*، انیمیشن دو بعدی، ۱۳۹۸ (عکس از نگارنده).



تصویر ۳.**حدیث ندیمی**، *Covid 19*، انیمیشن دو بعدی، ۱۳۹۸ (عکس از نگارنده).

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]



تصویر ۴ .**نازنین حسن‌پور**، *Covid-19*، انیمیشن دو بعدی، ۱۳۹۸ (عکس از نگارنده).

تحلیل ساختاری انیمیشن‌های کودکان و نو جوانان در روزهای سیفژ

فیلم‌ها از جمله فیلم‌های انیمیشن، مدت‌هاست که نقش بزرگی در سرگرمی، نشاط، اطلاع‌رسانی و آرامش انسان ایفا کرده‌اند و یادگیری اصول فیلم‌سازی به بیان و ترویج ایده‌ها و نظرات، نشان دادن روابط مختلف و ایجاد ارتباطات پایدار انسانی کمک می‌کند. نه فقط به‌عنوان موضوعی که به ما می‌دهند تا با دوستان و خانواده، در مدرسه، در زمین بازی یا شام در مورد آن بحث و صحبت شود، بلکه این نوع فیلم‌سازی در کودکان و نوجوانان به رشد، تقویت قوۀ تخیل، خلاقیت و نحوۀ تعامل داشتن کمک می‌کند و این بسیار اهمیت دارد.

فیلم‌سازی می‌تواند به رشد خلاقیت جوانان و بهبود مهارت‌های نرم‌افزاری آن‌ها کمک کند؛ مانند هر محیط کاری، مجموعه فیلم با نقش‌های متنوعی درگیر است، از کارگردان گرفته تا بازیگران، پخش و... کلاس‌های فیلم‌سازی به هر کودک این امکان را می‌دهد که در هر نقشی که ترجیح می‌دهد، حضور داشته باشد (URL4). ضمن این‌که در این برنامه همکاری در میان بچه‌ها و آموزش‌دهندگان‌شان به‌صورت مجازی بوده‌است. در ارتباط با نوجوانان کار کمی متفاوت و راحت است. اما دربارۀ کودکان (روشنا و آرنوش) این تعامل و همکاری بین این دو نفر و مربیان‌شان و حتی خانواده بیشتر بود.









تصویر ۵. **روشنا کنعانی**، *Being saved from covid-19*، انیمیشن دو بعدی، ۱۳۹۸، (عکس از نگارنده).

نتیجه‌گیری

ارتباطات و وسایل ارتباطی نوین که خود از شاخص‌های

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]



[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]





تصویر۶. **آرنوش خلیقی**، *Soap against covid-19*، انیمیشن دو بعدی، ۱۳۹۸، (عکس از نگارنده).

مهم توسعه در هر کشور به‌شمار می‌روند، از عوامل مؤثر در موفقیت برنامه‌های توسعه شناخته می‌شوند. ویروس کرونا یکی از مواردی است که نه تنها فراموش نمی‌شود، بلکه می‌تواند تجربه‌ای همگانی برای زمان‌های بعد و به‌کارگیری در بسیاری از شرایط سخت باشد. تغییرات و دگرگونی‌های به‌وجود آمده در شیوه‌ها، عادات و به‌طور کلی سبک زندگی مردم و خانواده‌ها در دوران کرونا و به‌ویژه قرنطینه و استفاده از رسانه‌ها و فضای مجازی از موارد مهم و تاثیرگذار این رویداد بود.

سیفژ طی سال‌ها تلاش‌های بسیاری برای کودکان سراسر جهان داشته و دارد و در کارگاه‌های آموزش فیلم و انیمیشن در سراسر جهان علاوه بر آموزش و تقویت قدرت تفکر و تحلیل برای بچه‌ها، آن‌ها را برای کار گروهی و رسیدن به یک هدف تربیت می‌کند. زیرا که فیلم و فیلم‌سازی یک کار گروهی است.
با شروع قرنطینه در جهان و ایران در مارس ۲۰۲۰ و اعلام آمادگی دو نفر از اعضا سیفژ و همکاری یکی از آموزش‌دهندگان دیگر انیمیشن در ایران، اولین آموزش انیمیشن به‌صورت مجازی در سیفژ شکل گرفت و نتیجهٔ آن کارهای مختلفی با محوریت کرونا و این پاندمی بود. این آموزش حالا در شرایطی رخ داد که هیچ ارتباط فیزیکی وجود نداشت.

کودکان در هر وضعیت و شرایط روحی و مالی (مرفه و فقیر) شاهد غم‌های روزانه و اخبار ناراحت‌کننده بودند. آن‌ها در معرض تحلیل‌ها، خانه‌نشین‌شدن‌ها، اضطراب، خستگی و رویارویی با سرخوردگی‌های ناشی از تعطیلی دنیا و... قرار داشتند. این تجربه می‌تواند به‌عنوان یک تجربهٔ آموزشی، هنری و سینمایی متفاوت برای سیفژ و حتی محافل آموزشی جهان باشد.

نتیجهٔ روزهای سیفژ در قرنطینه بر اساس نظر سه مربی را می‌توان این‌گونه ارزیابی کرد:
آموزش اگرچه به‌صورت حضوری و فیزیکی موثرتر است، در شرایط خاص می‌توان از ابزارهای آموزشی مجازی نیز برای ارتباط و کار با بچه‌ها استفاده کرد.
آموزش مجازی انیمیشن به آهستگی و قدم به قدم پیش رفت. زیرا این بار کودکان و هم‌چنین نوجوانان در تعامل بیشتری با خانواده و آموزش‌دهندگان خود بودند.

اختصاص دادن بخشی از این ایام به این کار و مطالعه و بحث دربارهٔ کرونا، پیش‌گیری، شیوع و حتی درک شرایط از جمله مواردی است که حالا به صورت جدی و اززاویه‌ای دیگر در نقطهٔ توجه کودکان و نوجوانان قرار گرفته‌است.
مهم‌ترین مساله ساخته شدن یک اثر و دیده شدن و این‌که آن‌ها توانستند با ساخت یک اثر به نوعی به این مساله بپردازند و موثر باشند.

سیفژ نیز به‌عنوا ن یکی از سازمان‌های مرتبط با کودکان و سینما توانست نقش موثری ایفا کند و از تکنولوژی ارتباطی و فضای مجازی دست به خلاقیتی متفاوت در برگزاری برنامه‌های آموزشی زد. بازخورد دیده شدن آثار در میان خانواده‌ها و دوستان بچه‌ها بسیار خوب بود و این سرعت دیده شدن به‌واسطهٔ شبکه‌های اجتماعی به‌ویژه در میان هم‌کلاسی‌ها، مدرسه، یوتیوب و صفحهٔ سیفژ و گالری سروناز که این رویداد را همراهی کرد، بسیار تاثیرگذار بود.

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

جدول ۱. مشخصات و تحلیل آثار (نگارندگان).

ردیف	نام اثر	نام سازنده	درک درست از کووید ۱۹ و اپیدمی	زیبایی‌شناسی عناصر بصری در انیمیشن‌ها	طرح یا داستان متعلق به سازنده اثر است	کاربرد موسیقی	زمان	اشاره به مساله رعایت فاصله‌گذاری اجتماعی	اشاره به کادر درمان و تلاش آن‌ها	زبان کار در سطح بین‌المللی
۱	covidism	ایدا کشاورز / حدیث عابدی	بله	بله	بله	بله	۱٫۱۴	بله	بله	بله
۲	Being saved from covid-19	روشنا کنعانی	بله	یله	بله	بله	۵۳ ثانیه	بله	بله	بله
۳	Soap against covid-19	آرنوش خلیقی	بله	بله	بله	بله	۱۸ ثانیه	بله	بله	بله
۴	Covid-19	سارا سراج	بله	بله	بله	بله	۱۹ ثانیه	بله	بله	بله
۵	Covid-19	نازنین حسن‌پور	بله	بله	بله	بله	۱۸ ثانیه	بله	بله	بله
۶	Covid-19	حدیث ندیمی	بله	بله	بله	بله	۱۹ ثانیه	بله	بله	بله

جدول ۲ . میزان تاثیرگذاری ساخت آثار بر سازندگان (نگارندگان).

ردیف ساخت	تاثیرگذاری	درصد
۱	میزان رضایت از این‌که توانستند در روزهای اولیه دوران کورونا و قرنطینه، اثری بسازند تا موثر باشند.	۱۰۰ درصد
۲	توانستند ایده‌های ذهنی خود را به اجرا برسانند.	۸۵ درصد
۳	از اخبار و اطلاعات پزشکی استفاده کردند.	۱۰۰ درصد
۴	در قرنطینه و آنلاین به ساخت اثر پرداختند.	۱۰۰ درصد
۵	در تمام مدت با آموزش‌دهندگان خود در ارتباط بودند.	۱۰۰ درصد
۶	کارهای ساخته‌شده را ابتدا در گروه‌های خانوادگی و مدرسه به اشتراک گذاشتند.	۱۰۰ درصد
۷	پیش‌بینی نکرده بودند که کارهای‌شان در برخی از شبکه‌های اجتماعی و کانال یوتیوب و... ارایه نشود.	۹۰ درصد
۸	پس از ارایهٔ آثار در شبکه‌های اطلاع‌رسانی و کانال یوتیوب و... کلماتی چون «خوشحالم»، «عالیه» از بچه‌ها شنیده شد.	۱۰۰ درصد
۹	پس از دیدن همهٔ کارها به نقاط قوت و ضعف خود پی بردند.	۱۰۰ درصد
۱۰	ساخت این کار را یک تجربهٔ متفاوت دانستند.	۱۰۰ درصد

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

سپاسگزاری

تقدیر و تشکر شایسته از استاد فرهیخته و فرزانه سرکار خانم دکتر مینو خانی در تصحیح، راهنمایی و همراهی ایشان در نگارش این مقاله که همواره راهنما و راه‌گشای نگارندگان بوده‌است.

فهرست منابع

الف/ فارسی

آذر، عادل (۱۳۹۳) ، **پژوهش و کاربرد آن در علوم مختلف**، چاپ سوم، تهران: انتشارات سمت.

ازکیا، مصطفی، نوابخش، مهرداد و ایمانی، علی (۱۳۸۸)، «عوامل مؤثر بر نشر فن‌آوری‌های اطلاعاتی در جامعه روستایی (مطالعه تجربی: روستای قرن‌آباد)»، مجله جهانی رسانه، قابل دسترس در تاریخ ۱۳۸۸/۹/۲۰.

پاتر، جیمز (۱۳۸۵)، «تعریف سواد رسانه‌ای»، ترجمه لیدا کاووس، فصلنامه رسانه (مرکز مطالعات رسانه‌ها)، سال هفدهم، شماره ۴، شماره پیاپی ۶۸.

پاکزاد، بهنوش و اولیا، محمدباقر (۱۳۹۹)، «پاندمی کرونا، دکمه ری‌استارت کره زمین»، مجله دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی شهید صدوقی یزد، شماره ۱، شماره پیاپی ۲۸.

تاج‌بخش، غلامرضا (۱۳۹۹)، «واکاوی سبک نوین زندگی عصر پساکرونا»، مطالعات راهبردی سیاست‌گذاری عمومی (مطالعات راهبردی جهانی شدن)، شماره ۱۰، شماره پیاپی ۳۵.

خوری، پروانه (۱۴۰۱)، «روش‌های تدریس کارآمد در آموزش مجازی»، پژوهشنامه اورمزد، شماره ۸ (ب).

دانایی‌فرد، حسن، الوانی، سیدمهدی و آذر، عادل (۱۳۹۶)، **روش‌شناسی پژوهش کمی در مدیریت: رویکردی جامع**، تهران: صفار.

ذکایی، محمدسعید و ویسی، سیمین (۱۴۰۰)، «آثار پاندمی کووید ۱۹ بر ساختار عاطفی در آئینه شبکه‌های اجتماعی مجازی ایرانی»، فصلنامه مطالعات میان‌رشته‌ای در علوم انسانی، شماره ۲، شماره پیاپی ۱۳.

راجـرز، اورت، ، شـومیکر، ام و فلیـد، اف (۱۳۷۹)، **رسـانش و نوآوری‌ها: رهیافتی میان‌فرهنگی**، شیراز: مرکز نشر دانشگاه شیراز.

رضایی، مسعود (۱۳۸۸)، «نظریه‌های رایج دربارهٔ پذیرش فن‌آوری‌های اطلاعات و ارتباطات»، پژوهش‌های ارتباطی (پژوهش و سنجش)، شماره پیاپی ۶۰.

سورین، ورنرو تانکارد، جیمز (۱۳۸۱)، **نظریه‌های ارتباطات**، ترجمه علیرضا دهقان، تهران: دانشگاه تهران.

کلاهدوز، احمد (۱۳۸۶)، **روش‌ها و فنون تدریس**، تهران: مرکز برنامه‌ریزی و تالیف کتاب‌های درسی.

کوشکی، فتح‌اله ، خسروی، محبوبه و عباسی‌جم، نسرین (۱۳۹۶)، «بررسی تاثیر آموزش در بستر فضای مجازی بر خلاقیت کودکان پیش از دبستان»، فصلنامه مطالعات پیش‌دبستان و دبستان، دوره ۲، شماره ۸.

ب/ غیرفارسی

Hyde, G (2002), Independent Media Centers: Cyber-subversion and the alternative press. First Monday, 7(4).

Auzmendi, E, Villa, A, & Abedi, J.(1996) , Reliability and validity of a newlyconstructed.

Türkmen, Mustafa (2021), How Much Do Children Interpret Television and Animated Film Contents? International Journal of Progressive Education.EJ1286337 v17 n1 .

Mabile, T (1987), Creativity and leaning, Oxford: pergamon press. multiple-choice creativity instrument. Creativity Research Journal 9(1).

Farhang, Mahgan (2021) , NTREVISTA A VAHID GOLESTAN, CINEASTA Y EDUCADOR. "TRAS EL CINE DIGITAL PARA NIÑOS Y JÓVENES". Aularia, 10(2). pp: 55-62.

ج/ پایگاه‌های اینترنتی

URL1. https://www.cifej.com/13 Apr 2020. 14.30PM.

URL2.https://www.cifej.com

URL3.https:// www.unicef.org/iran. 3 may 2020. 14.30PM.

URL4. https://sparksarts.co.uk/teaching-filmmaking-basics-to-kids. 2022.20 September. 15:33PM)

URL5.https://www.medialit.org/www.Medialit.AGlossary of Terms, Derek. 2022.20 September. 15:33PM.

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]

Studying the Production Process of Animations for Children and Teenagers During CIFEJ Days during Virtual Education in Iran (Case study: Animations with the theme of Corona)

Mahgan Farhang Khaghanpour
PhD candidate at Communication. Faculty in University of Murcia. Spania.
Leila Kassaie
Member of Art and Architecture Department, Islamic Azad University. Fasa Branch. Fars. Iran.
Mahnoush Farhang
Master of Science in Natural resources management. Geography.

(Recived 25 Septembre 2023, Accepted 16 Octobre 2023)

Abstract
Corona and its spread as a pandemic caused fundamental changes in human life in the early months of 2020. Children and teenagers also faced fundamental changes in their lives. Sifage “World Children and Adolescent Film Institute”, which has been active in children’s and youth cinema for many years, presented a program titled “Sifage Days” specially for quarantine and online during quarantine days. CIFEJ is the name of one of the programs that CIFEJ has done in many countries and children’s film festivals and it was also implemented by Iranian members. One of the most important goals of this event that was conducted online. How to study the production process of animations for children and teenagers in the days of safety and its virtual training, and animation works with the theme of Corona were presented; The purpose of this article was to teach animation, to learn teamwork, to produce works by children and teenagers, and to talk about the works and display them, in the days of Safej. The research method in this article is descriptive-statistical and the data collection method is field and library were done; And it has reviewed the process of six works produced from the total (total number of works) in the days of this event. , which deals with the experience of children and adolescents of Corona and the impact of online education among them and the production of their animations. And that children as well as teenagers were in more interaction with their families and educators.

Keywords
Film, Animation,children, Pandemic, cifej days, Online Education.

[Downloaded from art-studies.ir on 2026-11-22]