تطبيقات أدب الطفل في تعليم الاتيكيت الرقمي لمرحلة الطفولة المبكرة [دراسة وصفية]

إعـــداد:

أ.عصمت مصباح يوسف خورشيد

مدرس مساعد بقسم رياض الأطفال
كلية التربية جامعة طنطا " مصر"

تطبيقات أدب الطفل في تعليم الاتيكيت الرقمي لمرحلة الطفولة المبكرة [دراسة وصفية]

أ.عصمت مصباح يوسف خورشيد
مدرس مساعد بقسم رياض الأطفال
كلية التربية جامعة طنطا " مصر"

• **المستخلص:**

يعيش أطفال المرحلة المبكرة الآن ،في القرن الحادي و العشرين ،تحت ظل " العصر الرقمي" من خلال ما يشهده العالم اليوم من ثورات رقمية متلاحقة و متسارعة ،خاصة بعد تفشي جائحة (COVID-19) ،بدءًا من العام الحالي ٢٠٢٠ ،في جميع أنحاء العالم بأسره ، و اعتماد العملية التعليمية بالكامل ،على استخدام الانترنت ، فقد تغيرت طبيعة اليوم الذي يقضيه الأطفال حيث أصبح أكثر وقتهم يقضونه على الانترنت بين التعليم و الترفيه ، و لكن أغلب الأحيان يكون ذلك دون رقابة عليهم أثناء هذه الفترات، فيتعرضون لكثير من المخاطر . فعلى الرغم من أنّ الطفل أصبح مواطنًا رقميًا ،في ظل انتشار التقنيات الرقمية التي لا نُنكر أنّها أصبحت تُمثِّل فرصًا ذهبية له في التعليم و التعلم خاصة في المناطق النائية ،و مع الأزمات الإنسانية ، لكنّ كثيرًا من الدراسات قد أثبتت تعرُّض الأطفال لكثير من المخاطر مثل : (التعرض بسهولة للتهديدات الإلكترونية Cyber Threats ، و القرصنة Hacking، و المواد الإباحية Pornography، و سرقة الهوية Identity Theft، و التسلط عبر الإنترنت Cyber Bullying)، بالإضافة إلى التعرض للاكتئاب و القلق نتيجة للاستخدام المفرط ؛ مما يؤثر سلبًا على صحة الطفل و سعادته ؛ و لعل السبب الرئيس في كل هذه المخاطر نقص الوعي لديهم بالآداب التي يجب اتباعها عند تعاملهم على الانترنت فيما يُعرَفُ باسم " الاتيكيت الرقمي Digital Etiquette" . و يسعى البحث الحالي إلى تسليط الضوء على مدى أهمية " تطبيقات فنون أدب الطفل " الذي تطور ظهوره في شكله الرقمي نتيجة لهيكلة الأدب المقدّم للطفل في صورته الرقمية مثل :(رواية القصة الرقمية Digital Storytelling، الكتاب الالكتروني E-Book، ألعاب الدراما Drama Games، الفنون المرئية Visual Arts، الشعر الرقمي للأطفال Digital Poetry) و واقع توظيفها في تعليم " الاتيكيت الرقمي" لأطفال المرحلة المبكرة بدءًا من سن ثلاث سنوات حتى ثماني سنوات ، تلك المرحلة العمرية المبكرة التي يتشكل فيها ٩٠٪ من نسبة نمو المخّ لدى الطفل و تتشكل مفاهيمه و تُبْنَى عليها مراحل عمره المتقدمة التي سوف يواجه فيها مستقبلًا ينتظره من جديد الوظائف المعتمدة بشكل كلي على مجموعة من المهارات الرقمية يجب تعليمها للطفل لمحو الأمية الرقمية بدءًا من الطفولة المبكرة و التي قد أوصَى بها " إعلان "إنشيون" بجمهورية كوريا في إطار العمل لتحقيق الهدف الرابع (التنمية المستدامة) لرؤية التعليم بحلول عام٢٠٣٠ و أكدتها تقارير " اليونيسيف ٢٠١٧" في إطار الحديث عن (الأطفال في عالم رقمي). و جاء ضرورة هذا البحث التي تدرس أهمية تطبيقات " فنون أدب الطفل الرقمي " بشكل أعَم ، مع التركيز على تطبيقات "Digital Storytelling" كأحد فنونه بصفة أخص وً قيمتها في إكساب أطفال المرحلة المبكرة آداب و اتيكيت التعامل على الانترنت كآلية من آليات الحفاظ على أمن الطفل و محو أميته الرقمية بتوعيته لكيفية التعامل داخل البيئة الرقمية بعيدًا عن المخاطر و بشكل آمن .

الكلمات المفتاحية: تطبيقات أدب الطفل. الاتيكيت الرقمي . آداب السلوك الرقمي . سرد القصة الرقمية. مرحلة الطفولة المبكرة . تعليم أخلاقي . أمان الإنترنت . أخلاقيات الإنترنت.

'Applications of Child Literature in Teaching Digital Etiquette for Early Childhood (Descriptive Study)'

Esmat Mosbah Youssef Khorshed

Abstract:

Children of the early stage now live in the twenty-first century under the shadow of the 'digital age' through what the world is witnessing today in

terms of continuous and accelerating digital revolutions, especially after the outbreak of the (COVID-19) pandemic, starting from the current year 2020 in all parts of the world, and the adoption of The educational process is entirely based on the use of the Internet, the nature of the day that children spend has changed, as they spend most of their time on the Internet between education and entertainment, but most of the time this is without supervision on them during these periods and they are exposed to many risks. Although the child has become a digital citizen, we do not deny that digital technologies have become golden opportunities for him in education and learning, especially in remote areas and with humanitarian crises, but many studies have shown that children are exposed to many risks such as: (Being easily exposed to cyber threats, Hacking, Pornography, Identity Theft, Cyber Bullying, in addition to experiencing depression and anxiety as a result of excessive use; This negatively affects the child's health and happiness. Perhaps the main reason for all these dangers is their lack of awareness of the etiquette that they must follow when dealing with the Internet in what is known as 'digital etiquette'.The current research seeks to shed light on the importance of 'applications of child literature arts', which has developed in its digital form as a result of structuring literature presented to the child in its digital form such as: Digital Storytelling, E-Book, Drama Games, Visual Arts, Digital Poetry for Children, Digital Poetry) and the reality of its use in teaching 'digital etiquette' to early stage children starting from the age of three to eight years, that early age stage in which 90% of the child's brain development is formed and its concepts are formed And upon which are built the advanced stages of his life, in which he will face a future awaiting him again, jobs that depend entirely on a set of digital skills that must be taught to the child to eradicate digital literacy, starting from early childhood, which was recommended by the 'Incheon Declaration' in the Republic of Korea in the framework of work to achieve the goal The fourth (sustainable development) vision of education by 2030 and confirmed by the reports of 'UNICEF 2017' in the context of talking about (children in a digital world). The necessity of this research came with the scarcity of studies that study the importance of applications of 'digital child literature art' in general, with a focus on 'Digital Storytelling' applications as one of its art in particular and its value in providing early stage children with the etiquette and etiquette of dealing on the Internet as a mechanism of preservation. On children's safety and digital literacy, by making them aware of how to deal in the digital environment, away from risks and safely.

key words:Child Literature Applications.Digital Etiquette. Netiquette. Digital Storytelling. Early Childhood. Ethic Education. Internet Safety. Internet Ethics.

- **مقدمة :**

يسعى الآن العالم بأكملِه ،إلى تحقيق خُطَطِ الأعمال الرقمية ؛لتحقيق التنمية المسْتَدَامة ،خاصة في مجالي التعليمِ و الِتَعَلّم من خلال إكساب الإنسان مهارات القرن الحادي و العشرين التي عجَلت بها جائحة -COVID) (19 ،في مشهد احتلّ العالم بأسره في العام الحالي ٢٠٢٠ ، و بصفة خاصة بعد إغلاق المدارس و دور الحضانة، في العديد من البلدان ،فقد تأثر بِذلك نحو أكثر من مليار طفل و شاب حسب إحصاءات " اليونِسكو" ، و نتيجة لذلك قد تغير روتين الحياة اليوَمية بشكل مُفاجيء ، و اليوم قدْ أصبَحَ استخدام الجميع للانترنت بصورة مُضَاعَفة مقارنَة بما كانت عليه قبل انتشار الجائحة .

و تلبيةً لرؤية التعليم (٢٠٣٠) في المناداة بتنمية مهارات الطفل بما يتماشى مع متطلبات القرن الحادي و العشرين و أهم هذه المهارات فيما يتصل بالبحث الحالي :(محو الأميةِ الرقمية ، و الاتصال ، والذكاء الاجتماعي الرقمي) ؛ ونتيجة لذلك قد ظهَرَت " تطبيقات عديدة لفنون أدب الطفل " بالشكل الرقمي لها ؛ بشكل يدمج الأدب بالتكنولوجيا الرقمية في صورة فنون رقمية للطفل و منها : (روايةِ القصة الرقمية Digital Storytelling، المسرح الرقمي التفاعلي interactive digital theater ، ألعاب الدراما الرقمية Digital drama games ، و أناشيد و أغاني الأطفال الرقمية Children's Literature Digital Songs ، و الكتاب الإلكتروني للطفل E-Book، ...) من خلال البَدْء مع الأطفال بأنشطة تعتمد على البطاقات المصَوّرَة ، و الدراما و تجسيد الشخصيات و مشاهدة الأفلام الكارتونية التي توضح بشكل حسي هذه الأخلاقيات يعتمد على الصورة، و الصوت، و الحركة ؛ لتعريف الأطفال منذ صغرهم التفريق بين الصواب، و الخطأ .

و في ظل هذه التحديات و مع ظهور التقنيات الأدبية الرقمية كأدوات تمكين قوية تساعد في تحقيق التنمية و اكتساب المهارات المطلوبة قد أصبح أطفال اليوم مواطنين رقميين يكتسبون هذه المهارات من خلال هذه التقنيات بشكل مباشر أو غير مباشر و لكنّ هذا ل يعني أنهم في غِنَى عن الدعم والتوجيه للآداب و الاتيكيت الرقمي (Digital Etiquette) الذي يندرج تحت سياق " محو الأمية الرقمية " ؛ لتزويده بمهارات الاتصال و التعامل اللازمة لِتحقيق أكبر قدر من فوائد العِيش في العصر الرقمي دون أذى أو ضرر، فقد أوْصَت التقارير المتعددة سابقا لمنظمة " اليونيسيف (2017)" -بعد إجراء تحليل للمسح العالمي الرائد للأطفال على الانترنت Global Kids Online) (Survey – بتوفير الانترنت للأطفال بشرط حمايتهم من الأذى و حماية خصوصياتهم و هوياتهم و محو الأمية الرقمية للارتقاء بأطفالٍ مُطّلِعِين آمنين على الانترنت .

• الإحساس بالمشكلة:

هناك جزءًا إيجابيًا من الحياة الرقمية للأطفال بدءًا من المرحلة المبكرة على الانترنت يوفر لهم حياة تعليمية و ترفيهية في ظل عصر أصبح من أساسياته " التعَلّم عَنْ بُعْد " ؛ فقد وجدت العديد من الدراسات و منها : (Byron, 2008; Edwards et al., , 2016; Ito et al, 2009; Livingstone, Haddon & Görzig 2012; Livingstone, Haddon, Görzig, & Ólafsson, 2011; Livingstone, Mascheroni, Ólafsson, & Haddon, 2014; Livingstone, & Sefton-Green, 2016; Ofcom, 2010; Taylor & Kitter, 2010; Zilka, 2014, 2016a, 2017). أن الأطفال يتعرضون لقدر هائل من المعلومات وأن الإنترنت بشكل عام ، ووسائل التواصل الاجتماعي بشكل خاص ، تحتل دورًا متزايدًا في حياتهم.

فعلى الرغم من بعض الإيجابيات المتعددة لاستخدام أطفال المرحلة المبكرة للانترنت ، إلّا إنّ كثيراً من البحوث قد أثبتت أنهم مُعَرّضُون لِخَطرٍ كبير لعدم وعيهم بآداب و أخلاقيات التعامل أثناء الاتصال بالانترنت .

تَظْهَرُ هذه الخطورة في أسبابٍ متعددة و منها : (التعرض بسهولة للتهديدات الإلكترونية Cyber Threats ، و القرصنة Hacking، و المواد الإباحية Pornography، و سرقة الهوِيّة Identity Theft، و التَسَلُّط عَبْرَ الانترنت (Cyber Bullying)).

و من هذه الدراسات السابقة دراسة Görzig, A , Haddon, L , Livingstone, S and, eds. (2012), p:2) و التي تؤكد على " أنّ استخدام الإنترنت يمتد ليشمل الأطفال الأصغر سنًا ، و أنّ هناك حاجة متزايدةٍ للبحث الذي يركز على المخاطر التي يواجهها المستخدمون الصغار ، فضلا عن الفرص وكيفية التعامل معها من خلال مساهمات الخبراء من مختلف التخصصات ، ضرورة تعزيز فرص التعلم والإبداع والتواصل في مواجهة الخوف من التنمر عبر الإنترنت والمواد الإباحية والخصوصية التي يغزوها الغرباء والأقران" .

كما تطرقت دراسة (Zilka.C.G,2017) إلى الكشف عن مدى الوعي بالأمان الإلكتروني والمخاطر المحتملة على الإنترنت لدى لأطفال والمراهقين،و السلامة الإلكترونية بين الأطفال والمراهقين من منظورهم الخاص ، من خلال تقييمات مستوى وعيهم بالسلامة الإلكترونية والمخاطر المحتملة عبر ،تضمنت الدراسة إستبياناتٍ ومقابلات مجموعه ٣٤٥ مشاركا ، وتم إجراء مقابلات مع ٩٠ طفلا ومراهقا من بين المشاركين ؛ و قد توصلت هذه الدراسة إلى تعرض الأطفال والشباب للجوانب الإيجابية والسلبية للإنترنت، و إن خصائص استخدام الإنترنت من شأنها أن تزيد من خطر التنمر على الأطفال في المجال الرقمي.

و لأهمية و ندرة استخدام تطبيقات " فنون أدب الطفل الرقمي " في إكساب أطفال المرحلة المبكرة آداب و اتيكيت التعامل على الانترنت ؛ التي أثبتت كثير من البحوث و الدراسات السابقة فعاليتها في تنمية مهارات متعددة لدى الأطفال و منها تقارير دراسة "Bryan& Brown,(2005) "، فقد أثبتت تقارير هذه الدراسة أنّ فنون أدب الطفل الرقمية و منها " القصة الرقمية" تساعد في محو الأمية الرقمية ، و أداب التعامل على الانترنت، والقدرة على التواصل و استخدام أجهزة الكمبيوتر و غيرها من التقنيات ؛ لتحسين العملية التعليمية " ؛و يسعى البحث الحالي لإيضاح كيفية توظيف هذه التطبيقات في تعليم الطفل " الاتيكيت الرقمي" بدءًا من المرحلة المبكرة من عمره (٣-٨) سنوات .

في ضوء ما سبق يمكن تحديد مشكلة البحث من خلال التساؤلات التالية :

- ما التحديات التي تواجه أطفال المرحلة المبكرة أثناء استخدامهم للأجهزة التكنولوجية؟
- ما المخاطر التي يتعرض لها أطفال المرحلة المبكرة أثناء تواصلهم من خلال شبكات الانترنت ؟
- ما أهم المفاهيم و الأسس التي يتضمنها الاتيكيت الرقمي في حياة أطفال المرحلة المبكرة لضمان الحياة الآمنة له على الانترنت ؟
- ما مدى وعي أطفال المرحلة المبكرة بأداب التعامل على الانترنت فيما يعرف بـ " الاتيكيت الرقمي" ؟
- ما الكيفية التي يتم بها تعليم الأطفال في المرحلة المبكرة " الاتيكيت الرقمي" ؟

• أهداف البحث:

- إبراز الدور الذي تقدمه التقنية الرقمية في تطبيقات فنون أدب الطفل.
- إيضاح التحديات و المخاطر التي تواجه أطفال المرحلة المبكرة أثناء تعاملهم مع الانترنت.
- مناقشة أهم المفاهيم و الأسس التي يتضمنها الاتيكيت الرقمي في حياة أطفال المرحلة المبكرة للحياة الآمنة له على الانترنت.
- إيضاح أثر تعليم أطفال المرحلة المبكرة " الاتيكيت الرقمي " من خلال تطبيقات فنون أدب الطفل الرقمي في تعليم و تَعَلّم المهارات المطلوبة في القرن الحادي و العشرين من أجل القدرة على مواجهة سوق العمل في العالم الرقمي مستقبلا.
- توطيد أسس المواطنة الرَقْمِيّة التي يندرج في إطارها " الاتيكيت الرقمي " من أخلاقيات و آداب سلوكية رقمية .
- عرض أهم تطبيقات أحد فنون أدب الطفل الرقمية و هي (القصة الرقمية (Digital Storytelling

• أهمية البحث:

- توجيه الآباء و المعلمين لضرورة تعليم أطفال المرحلة المبكرة من خِلال توظيف تطبيقات فنون أدب الطفل لجذبهم و ربط مسألة المواطَنَة الرقمية (Digital Citizen) بتعريفهم مباديء و أسس "الاتيكيت الرقمي Digital Etiquette" .
- حماية خصوصية و هَوِيّة الأطفال على الإنترنت .
- تعليم الأطفال المهارات الرقمية لإبقائهم مُطّلِعِين و مُشَارِكين آمنين على الانترنت.
- تزويد الوالدين بالأدوات التقنية اللازمة لخلق بيئة مناسبة لعمر الطفل
- محاولة التوجيه لتحويل التحديات و المخاطر الناتجة عن استخدام الأطفال الإنترنت إلى فرَص لجعلهم مواطنين رقميين على استعداد لسوق العمل مستقبلا بامتلاك الأخْلاقيات و المهارات الرقمية الرصينة .

- **المصطلحات الإجرائية للبحث:**

- **تطبيقات أدب الطفل .(Child Literature Applied)**

و تقصد بها الباحثة : " تقديم المحتوى القصصي أو الدرامي أو المسرحي أو غيرها من الفنون بهدف تعليم أطفال المرحلة المبكرة أسس و مباديء " الاتيكيت الرقمي " ، مع التركيز في عرض التجارب التطبيقية على مدى فعالية سرد القصة الرقمية كأهم فنون أدب الطفل فعالية في تعليم الاتيكيت الرقمي.

- **الاتيكيت الرقمي (Digital Etiquette):**

هو مصطلح يصف السلوك أو الموقف الإيجابي الذي يتم من خلاله توعية الأطفال بدءًا من مرحلة الطفولة المبكرة بآداب التعامل الرقمي عند الاتصال بالإنترنت، بشكل يسمح بتعليمهم الآداب و المهارات الرقمية التي تساعدهم في معرفة الاستخدام الصحيح للإنترنت، و إرشادهم لبناء مواقف إيجابية عند التعامل ، وتجنبهم من الوقوع ضحايا جرائم الإنترنت

- **مرحلة الطفولة المبكرة (Early Childhood Stage) :**

و تقصد بها الباحثة : إنها تلك المرحلة التي يمر بها الطفل من عُمْره (ثلاثة حتى ثمانية) أعوام ،و هي المرحلة الأساس في بناء شخصية الطفل وتشكيل سلوكياته و أخلاقياته و مهاراته الرقمية المطلوبة في القرن الحادي والعشرين عند التعامل مع الانترنت في العصر الرقمي الذي يعيشه و للتهيئة كمواطن رقمي .

- **منهج البحث :**

تعتمد " الباحثة" على استخدام المنهج الوصفي.

- **الإطار النظري للبحث و الدراسات السابقة**

- **أولًا: العصر الرقمي في حياة طفل المرحلة المبكرة بين التحديات و الفرص:**

يعيش الأطفال الآن في القرن الحادي و العشرين في ظل " العصر الرقمي " الذي يشهد ثورات رقمية تسيطر عليها تكنولوجيا المعلومات و الاتصالات (ICT)[1]؛ فهي ضرورة حتمية في جميع الوظائف و المهام الحياتية اليومية ، وقد اقترنت هذه الثورة بثورة في تطبيقات فنون أدب الأطفال من خلال الوسائط الرقمية عبر شاشات الهاتف المحمول أو الجهاز اللوحي . فقد أصبحت الآلات الرقمية هي الحياة بالنسبة للطفل خاصة في بداية المرحلة المبكرة من عمره (٣-٨) سنوات و خاصة مع انتشار جائحة (COVID - 19)

[1] ICT: Information and Communication Technologies

وبتغير الروتين اليومي فجأة ؛ فأصبحت الأجهزة الالكترونية بين أيديهم تشغل أوقاتهم لساعات طويلة بين الألعاب الترفيهية و أحيانًا القنوات التعليمية .

لا يخلو الاستخدام التكنولوجي و التَعَلُّم عَنْ بُعْد سواء أكان ذلك بشكل متزامن أم غير متزامن.

و هل نحن على ثقة أَنّ أطفالنا في أمان تام عند استخدامهم للانترنت ، وهل يتبعون أداب التعامل الرقمية عند اللّعِبِ أوالتَعْلِيم و التَعَلّم الرقمي؟

سوف تجيب السطور التالية عن هذه التساؤلات .

يُعَدُّ استخدام الانترنت في سن مبكرة أمرًا ضارًا إذا لم يتم التوجيه من الوالدين في المنزل و مِنَ المعَلِّم في بيئة التَعَلم سواء أكانت بيئة التعلم تفاعلية عبر الانترنت أم وجهًا لوجه داخل الفصول الدراسية ، فقد أثبتت كثيرُ من البحوث أنَ أطفال المرحلة المبكرة مُعَرّضُون لِخَطرٍ كبير لعدم وعيهم بآداب وأخلاقيات التعامل أثناء الاتصال

بالانترنت فـ" يتعرض الأطفال من خلال التكنولوجيا للخطر نتيجة للإفراط في استخدامها بدءًا من مرحلة الطفولة المبكرة جدًا. يمكن أن يؤدي ذلك إلى تخطي الأطفال الصغار لمراحل النمو في مرحلة الطفولة المبكرة ، وبالتالي إحداث تأثير طويل الأمد على إمكاناتهم التعليمية؛ لذلك يُعد التوازن بين الأنشطة المتصلة بالإنترنت وغير المتصلة بالإنترنت أمرًا مهمًا للأطفال والأشخاص من جميع الأعمار ، من أجل تطوير مهارات التعاطف والمراقبة والاستماع واستراتيجيات التعاون ، والتي تعد جميعها من الكفاءات الرئيسة في المواطنة الرقمية ؛ بالمعرفة والفهم النقدي للذات أيضًا لكل شخص كمواطن رقمي ، وتشمل اليوم المعرفة متى وكيف نستخدم أو لانستخدم التكنولوجيا ، بالإضافة إلى فهم تأثير ومدى وصول أفعالنا وكلماتنا في الفضاء الرقمي"(Council of Europe.2019)

و في دراسات أُجْرِيَت حديثًا على عينة من الأطفال في المرحلة المبكرة وُجِدَ أَنّ الأطفال شعروا بالضيق و الحزن بعد تعرضهم لمحتويات غير لائقة على الانترنت (Inappropriate Content on the Internet)؛ مما يؤثر على الصحة النفسية (Psychological Health) و أيضًا على النمو العاطفي للطفل (Child's Emotional Development) ؛ مما يجعلهم في حاجة إلى دعم نَفسِي جَيد (Good Psychological Support) ؛ لذلك يجب أنْ يَفكِر الآباء و المعلمون في توفير الأمان للأطفال عند استخدامهم للانترنت من خلال تعريفه بالاتيكيت الرقمي (Digital Etiquette).

و في الحقيقة إنه لا يوجد طفل آمن على الانترنت ! ؛ و تؤكد على ذلك كثيرُ من الدراسات و منها :" في عام(٢٠١٥)، أجرت مؤسسة محلية في الفلبين مسحًا للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٧ و ١٦ عامًا. كشف هذا الاستطلاع

أن ما يقرب من ٨٠٪ منهم تعرضوا للتنمر عبر الإنترنت. الأمر الأكثر إثارة للقلق بشأن هذا الاستطلاع هو أن أقل من نصفهم تقريبًا قالوا إنهم غير مرتاحين لمشاركة هذه التجربة السيئة مع والديهم.

و كذلك "الدراسة الدولية (٢٠١٧)" و التي أُجرِيَت على (٣٨) ألف طفل تتراوح أعمارهم بين (٨-١٢) أعوام في (٢٩) دولة مَختلفة ؛ بأنّ أكثر من نصفهم قد تعرضوا لخطر واحد على الأقل على الانترنت من بين هذه المخاطر : (التسلط عبر الانترنّت ، و إدمان الألعاب ، و سرقة الهوية الرقمية ، و سوء إدارة الخصوصية ...)، و غيرها من المخاطر بسبب عدم وعيهم بالآداب الرقمية .

من المثير للاهتمام ملاحظة أن ملكية الهاتف المحمول وحدها لا تؤثر دائمًا على تعرض الطفل للمخاطر الإلكترونية أو وقت الشاشة المفرط بل يحدث عندما يكون الأطفال مستخدمين نشطين لوسائل التواصل الاجتماعي أيضًا.

فـ" الأطفال يستخدمون الوسائط الرقمية بشكل مفرط من خلال الهواتف المحمولة والأجهزة الأخرى المتصلة بالإنترنت منذ سن مبكرة، إلى جانب محدودية القدرة على التنظيم الذاتي ، والتعرض لضغط الأقران ، والافتقار إلى مهارات المواطنة الرقمية ، فيتعرضون بشكل كبير لمخاطر الإنترنت المختلفة. هذا هو الحال بشكل خاص عندما يمتلك الأطفال هواتف محمولة ويشاركون بنشاط في وسائل التواصل الاجتماعي. في مثل هذه الحالات يكون لديهم احتمال بنسبة ٧٠٪ للتعرض لخطر إلكتروني واحد على الأقل بما في ذلك (التنمر عبر الإنترنت ، وإدمان ألعاب الفيديو ، والاجتماعات خارج الإنترنت ، والسلوكيات الجنسية عبر الإنترنت)، فيقضي الأطفال وقتًا مفرطا على الإنترنت - بمعدل عالمي يبلغ ٣٢ ساعة من وقت الشاشة في الأسبوع للاستخدام الترفيهي وجده. يصل نصفهم إلى الإنترنت من خلال هواتفهم المحمولة. غالبيتهم (٨٥٪) يستخدمون وسائل التواصل الاجتماعي. الأطفال الذين يمتلكون هواتف محمولة هم أكثر عرضة بمرتين للانخراط بنشاط في مختلف منصات وسائل التواصل الاجتماعي مقارنة بمن لا يملكون هواتف محمولة. يقضي الأطفال -الذين يمتلكون هواتف محمولة ويشاركون بنشاط في وسائل التواصل الاجتماعي- وقتًا أطول للشاشة لمدة (١٢) ساعة أسبوعيًا ولديهم فرصة أكبر بنسبة ٢٠٪ للانخراط في مخاطر الإنترنت مقارنة بأولئك الذين ليس لديهم هواتف محمولة."
(Mah, V. K., & Ford-Jones, E. L. (2012). Pp.81-83)

هذا و تؤكد تقارير "اليونيسيف (٢٠١٧) "في إطار حديثها عن "حالة أطفال العالم (**The State of the World's Children 2017**) ": "أنّ يكون أطفالنا مُجَهّزين بالمهارات المناسبة لهم ؛ استعداداً لمواجهة مخاطر استخدام التكنولوجيا ، ولتعظيم فرصهم في العالم الرقمي. ليس هناك شك في أن

التكنولوجيا يمكن أن تخلق فوائد عظيمة للأطفال في العديد من المجالات التي تتراوح من التعليم وفرص العمل المستقبلية إلى الترفيه، كما تُقِرُّ الفوائد المحتملة للتكنولوجيا لتمكين الأطفال في المناطق النائية ومخيمات اللاجئين من خلال تشجيع التعاون ومشاركة المعلومات والتواصل الاجتماعي الجديد ،و تعزيز التفكير الريادي ، ومساعدة الأطفال على تطوير معايير المواطنة عندما ينخرطون في النشاط الاجتماعي من خلال المنصات الرقمية. على هذا النحو ، يحتاج الأطفال إلى امتلاك الذكاء الرقمي ، وهو مجموعة شاملة من جميع المهارات الرقمية التي يحتاجها الأطفال للنمو في مستقبلهم الرقمي."

من المهم ملاحظة أن الخطوة الأولى للمواطنة الرقمية هي التوعية بـ " الاتيكيت الرقمي "؛لاستخدام الوسائط الرقمية والتقنيات بطريقة أخلاقية وآمنة ومسؤولة. لا يمكن إطلاق العنان لجميع الفوائد من العالم الرقمي إلا عندما يتم تجهيز الأطفال بمجموعة شاملة من مهارات المواطنة الرقمية حتى يتمكنوا من تجنب المخاطر الإلكترونية باستخدام التفكير الناقد أولا. علاوة على ذلك؛ يحتاجون أيضًا إلى أن يكونوا قادرين على تقييم واختيار الخدمات / المنتجات الرقمية الجيدة كمستهلكين واعين، وأن يصبحوا مستخدمين جيدين ومبدعين للتكنولوجيا.

على وجه التحديد؛ يجب أن يعلم تعليم المواطنة الرقمية الشامل الأطفال كيفية: ضبط استخدامهم للوسائط الرقمية والتكنولوجيا فهم الطبيعة الأساسية للاتصال عبر الإنترنت تطوير التفكير النقدي المعرفي حول المعلومات والمحتويات وجهات الاتصال عبر الإنترنت حماية أنفسهم بشكل استباقي من المخاطر الإلكترونية. العلاقات العاطفية مع الآخرين تطوير هوية قوية كمواطن رقمي مسؤول.

- **ثانيًا: دور تطبيقات فنون أدب الطفل في تعليم " الاتيكيت الرقمي Digital Etiquette" :**

من المحتَمَل إنّنَا كَكِبَارٍ قَدْ عَرِفْنَا الحياة قبل الإنترنت، ولكن بالنسبة للأطفال الذين يكبرون علىَ الإنترَنت الآن؛ فإن الحياة لا يمكن تصورها بدونهِ. لقد غيرت التكنولوجيا الرقمية العالم الذي نعيش فيه ؛ مما أدى إلى تعطيل صناعات بأكملها وتغيير المشهد الاجتماعي فالطفولة ليست استثناء؛ واحدٌ من كل ثلاثة مستخدمينٍ للإنترنت في جميع أنحاء العالم هو طفل ، والشباب هم الآن الأكثر ارتباطا من جميع الفئات العمرية. من الصور المنشورة على الإنترنت إلى السجلات الطبية المخزنة في السحابة ، يمتلك العديد من الأطفال بصمة رقمية قبل أن يتمكنوا حتى من المشي أو التحدث.

و قد أشارت مؤسسة "QD institute " في تقارير "2017 DQ Impact Study" إلى إنّ " ٨٥٪ من الأشخاص الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و ١٢ عامًا يستخدمون وَسائل التواصل الاجتماعي في المتوسط ، يستخدم حوالي ٨٥٪ من

الأشخاص الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و ١٢ عامًا في جميع أنحاء العالم بنشاط مواقع أو تطبيقات الوسائط الاجتماعية على الرغم من أن السن القانوني الذي يمكنهم فيه بدء استخدام معظم تطبيقات الوسائط الاجتماعية رسميًا هو ١٣ عامًا. النشاط الأول عبر الإنترنت للأطفال على مستوى العالم هو مشاهدة مقاطع الفيديو (٧٢٪) والاستماع إلى الموسيقى (٥١٪) ، يليها البحث (٥١٪) ، ولعب ألعاب الفيديو (٤٩٪) ، والدردشة (٣٨٪). وبالتالي ، وبدون مفاجأة ، فإن الموقع الأكثر شهرة لهذه الفئة العمرية هو موقع YouTube. أكثر من نصف الأطفال يستخدمون YouTube. كانت المنصات الأربعة التالية الأكثر شعبية للأطفال هي WhatsApp (٤٥٪) و Facebook (٢٨٪) و Instagram (٢٧٪) و Snapchat (٢٣٪). "

فعندما لا يمكن التنبؤ بالمستقبل ، فإننا من الممكن أن نخلق المستقبل من خلال تشكيل الفرص، و المواطنة الرقمية مسؤولية الجميع. إنه لأمر محوري أن نخلق مساحة آمنة وفعالة لأطفالنا للقيام بذلك بنشاط . نحن بحاجة لمساعدة كل طفل على العيش مع الوسائط الرقمية الجديدة. نحن بحاجة إلى تعليم الأطفال كيفية التعلم واللعب والتواصل الاجتماعي والمشاركة بأمان في العالم الرقمي.

و إذا كان استخدام الأطفال للانترنت بدءًا من ثمانية أعوام يشكل خطرًا كبيرًا عليه كما ذكِرَ سابقا ، فلابد من توعيته في سن مبكرة (٣- ٨) سنوات بآداب التعامل مع الانترنت من خلال أنشطة تعتمد على الوسائل التقنية الرقمية و تعتمد على الحواس لتجذب الأطفال الذين يميلون للتعلم من خلال الصوت و الصورة و اللون و الحركة و كل هذه العوامل تجمعها تطبيقات فنون أدب الطفل الرقمية التي تَسْهُم إسهامًا كبيرًا في تجسيد الموقف التعليمي بشكلٍ مُبَسّط و مُحَبب يُخَاطب أذهَان الأطفال .

يمكن استخدام أدب الأطفال الرقمي الناتج من تَأَثُّر فنونه المختلفة بالرقمنة ؛ فأصبح الآن يتم تقديم فنونه في قوالب رقمية من خلال الوسائط المتعددة ؛ لمساعدة المعلمين على تضمين برامجهم التعليمية طرقا لفحص وتغيير أنماط الحياة الشخصية لتأمين مستقبل مستدام ؛ لتحديد والتحقيق والتقييم واتخاذ الإجراءات المناسبة للحفاظ على البيئات المحلية والعالمية وحمايتها وتعزيزها ؛ لتحدي الأفكار المسبقة وقبول التغيير والاعتراف بعدم اليقين والعمل بشكل تعاوني وفي شراكات مع الآخرين. إن تطوير فهم أهمية أن تكون مساهمًا في عالم أكثر إنصافا وسلامًا وعدلا واستدامة أمر حيوي في مساعدة الأطفال على أن يصبحوا 'مواطنين رقميين ؛ فالمواطنون االرقميون هم أولئك الذين هم على استعداد لتحمل المسؤولية عن أفعالهم واحترام وتقدير التنوع ويرون أنفسهم كمساهمين في عالم أكثر سلامًا واستدامة.

و في البحث الحالي سوف تقوم " الباحثة" بتسليط الضوء على " القصة السردية الرقمية " لما لها من تأثيرٍ كبير جدًا في بناء شخصية الطفل بشكلٍ

متكامل ؛ فقد أثبتت كثيرٌ من الدراسات التربوية الحديثة أهمية القصص السردية الرقمية فعاليتها في المواقف التعليمية المتعددة كنوع متطور يعتمد على التكنولوجيا الرقمية ، و " تشتق القصص الرقمية قوتها من خلال الجمع بين الصور ، الصوت ، الموسيقى، الحركة ، الألوان المبهجة ، و الأسلوب الروائي للنصوص ." (Boras. D & Lesin . G & Mikelic . N. (2016). P:95)، وقد أكدت بعض الدراسات السابقة فعالية تطبيق " القصة الالكترونية " في المواقف التعليمية المختلفة مثل : "دراسة (العريان ، ٢٠١٥)" في التأكيد على تنمية المهارات اللّغَويّة لأطفال ماقبل المدرسة ، و " دراسة (البنداري ،٢٠١٧) "في فعالية استخدام القَصص الالكترونية لتنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال ما قبل المدرسة .

و يتفق العديد من الباحثين على ضرورة رعاية التعليم المُبكِر (Early Education) حَوْل " أخلاقيات الإنترنت الجيدة Good Internet Ethics"، و "ممارسات السلامة Safety Practices " ، و في ضوء ذلك يجب أنْ تتضمن المناهج التعليمية جوانب مختلفة ضمن سياقاتها بحيث تتم توعية الأطفال بدءًا من سن الثالثة ، و لكن لم تجد " الباحثة" دراسة سابقة قامت بتوظيف " القصة السردية الرقمية " في تعليم مرحلة الطفولة المبكرة بدءًا من الثالثة من عمر الطفل " (الاتيكيت الرقمي Digital Etiquette) الذي يجب أن يتم من خلاله توعية الأطفال بمخاطر الانترنت و معلومات مُبَسّطة عن (الأخلاق Morality، الخصوصية Privacy، الملكية الفكرية Intellectual Property، و جرائم الكمبيوتر Computer Crimes) .

و تشير دراسة (O'Byrne WI, Stone R and White M ,2018) إلى ضرورة قيام الأطفال في فصول الطفولة المبكرة بمشاركة آرائهم و تفعيل ذواتهم من خلال سرد القصص. وبشكل أكثر تحديداً ، تبحث الدراسة في التوجيه والنمذجة لرواية القصص وسرد القصص الرقمية مع الفصل الدراسي المختلط بين مرحلة الحضانة و رياض الأطفال من قبل اثنين من المعلمين من خلال عملية التوجيه والنمذجة حيث يستكشف معلمو الفصل استخدام التقنيات الرقمية وتأثيراتها على دافع الطفل لكتابة قصصهم وإنشائها ومشاركتها داخل مجتمع الفصل الدراسي.

و مما سبق تستنتج " الباحثة" أَنّ سرد القصص الرقمية يجعل الطفل فعالاً في العملية التعليمية و يُعَوّدهُ على التعلم الذاتي و التعلم التعاوني و إكسابه العديد من المهارات الفكرية المطلوب تنميتها لدى الطفل في القرن الحادي و العشرين ، و كذلك يتعلم الطفل من خلال Digital Storytelling العديد من الأسس بشكل مقبول بحيث يبقى أثر التعلم لمدى أطول في ذهنه مما يُدعِم فكرة التعلم المُستمر و التنمية المستدامة بمثل هذه الفنون الأدبية الرقمية ، لذلك تؤكد " الباحثة" على إمكانية توظيف " القصة السردية

الرقمية " في تعليم " الاتيكيت الرقمي" لمرحلة الطفولة المبكرة ، و فيما يلي بعض النقاط التوجيهية نحو ذلك الأمر.

- **ثالثًا : نقاط توجيهية لإنشاء "القصة السردية الرقمية" لتعليم " الأتيكيت الرقمي Digital Etiquette" لأطفال المرحلة المبكرة [٣-٨] سنوات.**

تُعَدُّ " القصة السردية الرقمية Digital Storytelling " من أبرز ما أفرزته التكنولوجيا في تطبيقات فنون أدب الطفل ، بعد أنْ أصبح " التعليم عن بُعْد " هو محور اهتمام المسؤولين في كافة دول العالم في القرن الحادي والعشرين.

فإذا كانت القصة الجيدة تلتزم بعناصر رئيسة : (الشخصيات، الفكرة و البناء ، و الحبكة ، و الزمان و المكان ، و الحدث ، و العقدة ، و الحل) ، إلا إنّ التكنولوجيا قد أوْضحت الدور الفعّال لأهمية دمج العنصر القصصي بالوسيط التكنولوجي و أدوات الرقمنة؛ لمسايرة التطور العالمي في العصر الرَقمِي؛ ويتفق كل من (Banaszewsk,2002:pp.32-35) &(Dogan& (Robin, 2009:p.2)، على إنها : " تصميم فيلم قصير يمثل فكرة ما يجمع بين النص القصصي و السيَناريو المكتوب ، و تمثيل ذلك من خلال الصور، والفيديو،والموسيقى، و السرد ،و التمثيل ." ، و يؤكد ذلك : Norman, 2011:) (p.1 بقوله " إنّ القصة الرقمية عبارة عن عملية المزج بين السرد اللفظي للقصة ، و عدَد من المرئيات ، و الموسيقى التصويرية ، والتقنيات الحديثة ؛ لتحرير القصة و مشاركتها ."

و مما سبق يتضح لـ" الباحثة" أَنّ القصة السردية الرقمية تجمع بين الوسائل التقليدية لرواية القصة ، و أنواع مختلفة من الوسائط الرقمية المتعددة لتقديمها في قالب شائق و ماتع للطفل.

تمتاز القصة الرقمية بأنها توفر جوًا من المتعة و التشويق للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة (٣-٨) سنوات ، و توسع أفق التفكير، و تساعد في تنمية التفكير النقدي و التفكير الإبتكاري ، و نِمو الخيال المبدع و تعليمهم الأخلاق ؛ فأطفال المرحلة المبكرة يستطيعون فهْم و ترديد أحداث القصة بشرط تناسبها مع خصائص و حاجات المرحلة العمرية؛ فقد أجمعت كثير من البحوث الأجنبية على أنّ "القصص السردية الرقمية" توفر إمكانيات لاتوفرها الأنواع الأخرى من القصص في شكلها التقليدي ، ومنهاِ دراسات Bryan & Brown (2005)) ، و ROBIN(2006) التي اتفقت على أنّ رواية القصص الرقمية مرتبطة بتنمية مهارات متعددة و منها: (محو الأمية الرقمية ،و القدرة على التواصل مع مجتمع دائم ،و التوسع لمناقشة القضايا وجمع المعلومات وطلب المساعدة،و محو الأمية التكنولوجية بالقدرة على استخدام أجهزة الكمبيوتر وغيرها من التقنيات لتحسين التعلم والإنتاجية والأداء،و محو الأمية المرئية بالقدرة على الفهم والإنتاج والتواصل من خلال

الصور المرئية،و محو الأمية المعلوماتية بالقدرة على إيجاد وتقييم وتوليف المعلومات ،و اكتساب مهارات البحث من خلال توثيق القصة وإيجاد وتحليل المعلومات ذات الصلة، و كذلك مهارات الكتابة بصياغة وجهات النظر وتطوير السيناريو، و مهارات التنظيم، و المهارات التقنية: تعلم استخدام مجموعة متنوعة من الأدوات ، مثل الكاميرات الرقمية والماسحات الضوئية والميكروفونات وبرامج تأليف الوسائط المتعددة،و مهارات العرض: تقرير أفضل طريقة لتقديم القصة للجمهور،و مهارات المقابلة: البحث عن مصادر للمقابلة وتحديد الأسئلة التي يجب طرحها،و مهارات التعامل مع الآخرين: العمل ضمن مجموعة وتحديد الأدوار الفردية لأعضاء المجموعة،و مهارات حل المشكلات: تعلم اتخاذ القرارات والتغلب على العقبات في جميع مراحل المشروع ، من البداية إلى النهاية،و مهارات التقييم: إكتساب الخبرة في نقد عملهم وعمل الآخرين؛ لذلك يُمكِن للمُربين و المعلِمين إنشاء القصص المبَرْمَجَة إلكترونيً بحيث تتضمن محتوى يشتمل على مفاهيم و أساسيات تعليم " الاتيكيت الرقمي ".

و على الرغم من ذلك فهناك بعض التحديات التي تواجه المُعلِمين عند توظيف أفلام الفيديو الرقمي في التعليم و التَعلّم منها : قلة التدريب على استخدام الصور الرقمية ضمن المصادر القائمة على الكمبيوتر **Computer " Based Resources "** ، و قلة الوقت و غيرها من التحديات ؛ لذلك سوف تُبَسِط " الباحثة" لك الأمر من خلال المثال التوضيحي القادم كتطبيق عملي لإنتاج القصة السردية الرقمية **Digital Storytelling** لتعليم " الاتيكيت الرقمي **Digital Storytellig** لأطفال " المرحلة المبكرة **Early Childhood**".

و من السيناريوهات التي قامت بترجمتها الباحثة عن أفلام السرد القصصي لـ **"Brain Pop "** فهي من وجهة نظر " الباحثة" أفضل فيديو تصويري رقمي يصور الشخصيات المتحركة و يُبْرز كثيراً من القضايا الرقمية المطلوب تعليمها للطفل بصورة شائقة و لكنهَا باللغة الإنجليزية ، وقد قامت " الباحثة " بترجمة بعض النصوص المسموعة و المرئية في هذه القصص الرقمية التابعة لـ **Brain Pop** و التي تدور حول آداب و اتيكيت التعامل على الانترنت **(Digital Etiquette)** .

- **مثال عن الاتيكيت الرقمي من خلال " Digital Etiquette Movie "Transcript:**
  - نصوص الفيلم للقصة السردية الرقمية عن " الاتيكيت الرقمي"
  - يقرأ النص: أسرار الحياة مع تيم وموبي
  - يلعب صبي ، تيم ، وروبوت ، موبي ، لعبة لعب الأدوار على الإنترنت. تحمل الصورة الرمزية لتيم كتلة باتجاه سفينة فضاء حرب النجوم التي يقوم ببنائها. إنه على وشك وضع الكتلة النهائية في مكانها.
  - صورة تيم الشخصية الرمزية: والآن ، القطعة الأخيرة من مشروع قيد الإعداد لمدة خمس سنوات.

- تظهر الصورة الرمزية لموبي وهي تطلق سلاح ليزر. يرتدي زي شخصية من ستار تريك.
- الصورة الرمزية لموبي: زمارة.
- صورة تيم الشخصية الرمزية: حسنًا ، لقد فهمنا ذلك. أنت تحب Star Trek بشكل أفضل.
- صورة موبي الرمزية تطلق النار على عجلة سفينة الفضاء تيم ، مما تسبب في سقوطها. تبدو الصورة الرمزية لتيم حزينة.
- موبي: زمارة.
- ينظر تيم وموبي إلى بعضهما البعض. يلعب Moby على كمبيوتر مكتبي في غرفة نوم Tim و Tim يلعب على جهاز كمبيوتر محمول. موبي يبتسم لتيم الذي يبدو منزعجا.
- تيم: لست متأكدًا من أن ذلك كان حادثًا.
- ينقر تيم على رسالة بريد إلكتروني في صندوق الوارد الخاص به ويقرأ منها.
- تيم: إلى Tim and Moby ، ما هي الصفقة مع الآداب الرقمية؟ من يا جورج
- تيم: الآداب الرقمية ، أو آداب السلوك ، هي مجموعة من القواعد لكيفية التصرف عبر الإنترنت.
- موبي: زمارة.
- تيم: صحيح. إنه يشبه إلى حد كبير آداب السلوك في الحياة الواقعية ، والتي تعتمد بشكل أساسي على الأخلاق الحميدة ومعاملة الآخرين باحترام. إنها مهمة بنفس القدر في حياتنا الرقمية ، بما في ذلك كيفية تصرفنا في الألعاب عبر الإنترنت.
- يظهر رسم متحرك اللعبة على شاشة الكمبيوتر المحمول الخاص بـ Tim.
- تيم: أو كيف نتواصل في رسائل البريد الإلكتروني والنصوص ولوحات الرسائل ووسائل التواصل الاجتماعي.
- على الكمبيوتر المحمول الخاص بتيم ، تتجول صورة موبي في الرسوم التوضيحية لصندوق البريد الإلكتروني ، وتبادل الرسائل النصية ، ولوحة الرسائل ، وصفحة الوسائط الاجتماعية.
- تيم: كل هذه المنصات تتيح لنا التحدث والمشاركة على الفور ، أينما كنا. لكن لسوء الحظ ، يمكن أن يجعل ذلك من السهل على الناس نسيان أخلاقهم.
- موبي: زمارة.
- تيم: حسنًا ، إذا كنت لا تتفق مع صديق ، أو لديك مشاعر قوية حول موضوع ما. شخصيًا ، لن تذهب مباشرة إلى الإهانات والصراخ. الكثير من ذلك لأنه يمكنك رؤية من تتحدث إليه ، والكثير من اتصالاتنا مرئية.

- تظهر الرسوم المتحركة موبي مرتديًا زي ستار تريك وتيم في زي حرب النجوم. يتجادلون ، حيث يشير تيم بيديه وموبي يربط ذراعيه ويدحرج عينيه.
- تيم: ولكن عندما تتحدث عبر الإنترنت ، خاصة من خلال منصات الرسائل النصية مثل Twitter ، فإنك لا تحصل على تلك التعليقات المرئية. قد ينتهي بك الأمر إلى أن تكون أكثر حدة أو قوة من المعتاد.
- تُظهر الرسوم المتحركة منصة وسائط اجتماعية تسمى Chirps. يكتب مستخدم يسمىTommyRocks منشورًا نصه: Star Trek مخصص لـ dum-dums.
- تيم: يمكن أن يدفع ذلك الشخص الآخر إلى الاستجابة بنفس الطريقة. قبل أن تعرف ذلك ، فأنت في جدال كامل.
- شخص ما يسمى PrincessDarla @ يكتب ردًا علىTommyRocks يقول: أنت من أجل dum-dums! يتجادل الاثنان ذهابًا وإيابًا.
- تيم: يحدث هذا كثيرًا حتى أن لدينا اسمًا له. يطلق عليه ملتهب ، ويمكن أن يؤدي إلى اندلاع اشتعال كاملة ، عندما يتبادل الناس الإهانات عبر الإنترنت. صدق أو لا تصدق ، يتجول بعض الأشخاص بالفعل بحثًا عن بدء اشتعال النيران!
- تظهر الرسوم المتحركة رجلاً غير حليق يرتدي قميصًا متسخًا في قبو مليء بالفوضى. إنه يكتب بشراسة على جهاز كمبيوتر مكتبي ، مما يسبب المتاعب.
- تيم: نسمي هؤلاء المشاغبين المتصيدون. نوع من التركيب ، هاه؟
- تظهر رسم متحرك لشاشة الكمبيوتر. قزم على الشاشة يقف بجوار حجمTommyRocks و PrincessDarla @. يحمل شعلة كبيرة مشتعلة.
- موبي: زمارة.
- تيم: حسنًا ، لا أعتقد أننا أصبحنا أكثر شراسة عبر الإنترنت. من الأسهل نسيان القواعد ، خاصة في الحالات التي تتعامل فيها مع الغرباء. على الإنترنت ، من السهل جدًا أن تظل مجهول الهوية أو مجهول الهوية. إن امتلاك هوية سرية للاختباء خلفها يمكن أن يجعل الناس شجعانًا جدًا. وعندما يكون كل ما يرونه عنك هو اسم شاشة أو رمز مضحك ، فقد ينسون أنهم يتعاملون مع إنسان حقيقي!
- يُظهر رسم متحرك لعبة تمثيل الأدوار على شاشة الكمبيوتر. يسير أحد الأفاتار ويدفع تجسيدات موبي وتيم على الأرض. موبي يراقب ما يحدث على الكمبيوتر. يبدو أن مشاعره مجروحة.
- تيم: أو روبوت حساس.
- موبي: زمارة.
- تيم: حسنًا ، الأمر بسيط. تمامًا كما في الحياة الواقعية ، يجب أن تعامل الآخرين بالطريقة التي تريدها. أنت لا تريد أن يكون شخص ما وقحًا

معك ، لذلك لا تكن وقحًا مع أي شخص آخر. تساعد الصورة الرمزية موبي على الصعود من الأرض بنظرة اعتذارية على وجهه.

- تيم: إذا كنت على خلاف مع شخص ما ، فلا تدع مشاعرك تبتعد عنك.
- تظهر الرسوم المتحركة صبي يقرأ شاشة الكمبيوتر. يغضب ويقبض على قبضتيه.
- تيم: ابق هادئًا ، حتى لو بدا وكأنهم يحاولون إثارة غضبك. لا يوجد شيء مثل المتصيدون أكثر من جعل شخص ما يفقد هدوئه.
- يأخذ الصبي عدة أنفاس عميقة ويهدأ. يغلق الكمبيوتر المحمول ويبتعد دون مواصلة الجدل.
- موبي: زمارة.
- تيم: حسنًا ، آداب السلوك لا تتعلق فقط بأن تكون لطيفًا. يتعلق الأمر أيضًا بالتواصل بوضوح. وهذا يعني إبقاء رسائل البريد الإلكتروني والنصوص واضحة ودقيقة.
- صورة تظهر تبادل النص. موبي يكتب: زمارة. صديقه يستجيب لفترة طويلة.

- **تعليق " الباحثة" :**

بالطبع قد اتضح الأمر من خلال هذا السيناريو أنه متعلق ببعض آداب وأخلاقيات و مهارات التعامل على الانترنت (الاتيكيت الرقمي) من خلال كتابة المحتوى السردي المتبادل .

و بعد الرجوع للعديد من الأدبيات و الدراسات السابقة ترى " الباحثة" أَنّ أبسط خُطوات لكتابة و حكي القصة هي (الخطوَات العَشْر لـ " سين بوفالا) ("Buvala,2009 لكتابة و حكي القصة الرقمية) و كما يلي ذكرها باختصار :

- اتخاذ قرار بإنتاج القصة (تحديد الفكرة ، و الموضوع ، و العُنوَان)
- تجزئة القصة إلى خطوط عريضة من حيث الأهداف .
- كتابة القصة في نوتة خارجية .
- رسم القصة في Story Board مثل الرسوم الفكاهية المرسومة باليد .
- الحكي التجريبي للقصة بصوت عال.
- التفكير العميق في القصة ثم تنفيذ التعديلات في Story Board .
- وضع ملاحظات على لوحة القصة المصَوّرة .
- حكي القصة الرقمية على زميل دون استخدام النوتة أو الاستوري بورد.
- إضافة المشاعر عند تمثيل شخصيات القصة و التأثير الصوتي .
- حكي القصة على المستمعين (الأطفال) .

مع ملاحظة ضرورة جمع صور لازمة و مناسبة للقصة الرقمية ، وجمع مصادر سمعية مثل : (الأناشيد ، و المؤثرات الصوتية ، و المحتوى المعلوماتي ...)

و الاستعانة بهذه المكونات عند إنشاء و برمجة القصة ، و يتم المزج بين القصة و التكنولوجيا الرقمية من خلال عدة برامج و مواقع أهمها :

- **ومن أهم البرامج المجانية التي تساعد في إنشاء القصص الرقمية التي أشارت إليها " الباحثة" ما يلي:**

- Puppet Pals.
- Sock Puppets.
- Show Me.
- Voicethread.
- Toontastic .
- Comic Master.
- MakeBeliefsComix.
- MapSkip.
- Slidestory.
- Smilebox.

- **و خلاصة القول :**

فيما يتضح للباحثة أَنّ " السرد القصصي الرقمي " يجعل المتعلم (الطفل في المرحلة المبكرة) مُشَاركا و متفاعلا طوال النشاط المقدّم بدءًا من تنفيذ القصة و محاولة مشاركته في كتابة السيناريو بطريقة " العصف الذهني " له مما ينمي لديه مهارات عقلية متنوعة و تسمح له بإعمال العقل و مزيدًا من" التفكير النقدي **Critical Thinking**" ، و أيضًا بشكل غير مباشر سوف يتمرن على بعض خُطُوَات البرمجة القصصية الرقميةً بطريقة ممتعة وشائقة تجمع بين (الصوت ، الصور ، الرسوم البيانية ، الموسيقى ...) ؛ و بذلك يستطيع الطفل بالفعل تعلم محتوى القصة الرقمية الذي يسعى البحث الحالي لتوطيد مباديء و أسس " الاتيكيت الرقمي " لدى الطفل من خلال القصة الرقمية كفن من فنون أدب الطفل.

كما يجب على المعلمين تطبيقها مع الأطفال بمراعاة مراحلهم العمرية فـ" المعرفة بالآداب الرقمية **Understanding Digital Etiquette**" ليست كافيةٍ بل يجب ممارستها عبر الانترنت لأنّ معرفة الأطفال وحدها لا تعني حَقا الفهْم لها .

ليس فقط الأطفال هم الهدف عند تعليم " الإتيكيت الرقمي" و لكن يجب على كل مُعَلِّم الانتباه لتطبيق بعض معايير السلوك العادية **(Normal Standards of Behavior)** على سلوكياته عبر الانترنت **(Online Behavior)** ليكون قدوة للأطفال داخل بيئة التَعَلُّم أو خلال فترات الاتصال بالانترنت بشكلٍ عام في مختلف المجالات و الذي يُطلق عليها أحيانًا **(Netiquette)**، وهو

مصطلح يُشِيرُ إلى "آداب التعامل" يأتي من مزيج من كلمتين - "شبكة" و"آداب"؛ بناءًا على ذلك فإن تعريف آداب الإنترنت يذهب إلى "قواعد السلوك عبر الإنترنت" أو "رمز اجتماعي لاتصالات الشبكة.

و لعل أبسط هذه الآداب التي يجب اتباعها : (عدم التحدث أو إرسال الرسائل النصية على الهاتف الخلوي أثناء القيادة، و عدم إجراء محادثات هاتفية بصوت عال في الأماكن المزدحمة أو في العروض العامة، و تجنب استخدام التكنولوجيًا للتنمر أو السلوكيات المشابهة ، واستخدام الهواتف المزودة بكاميرات بشكل لائق ...) ، و غيرها من الآداب الرقمية المتعددة التي يجب التزام المعَلِم أو الآباء ليكونوا نماذج يُحتَذَى بها قبل توعيتهم للأطفال بدءًا من مرحلة الطفولة المبكرة ؛ لِكي يُصبِحَ الطفلُ مواطنًا رقميًا جيدًا) (The Good Digital Citizen)، لابد من اتباعه قاعدة ذهبية للإنترنت (Golden Role of the Internet) بشكل دائم في مخيلته و هي تعريفه بأَنّ : (عندما تتعامل مع الآخرين عبر الانترنت فتَعَامَل معهم بالطريقة التي تُرِيدُ أَنْ تُعَامَل بها فهذا يقوده إلى آداب التعامل الرقمي)

كذلك تتم تنشئة و تعليم الطفل كمواطن رقمي سوي (Normal Digital Citizen) من خلال تعليمه استخدام التكنولوجيا بلباقة و فعالية في بيئة مُحَاطَة بـ" الاتيكيت الرقمي Digital Etiquette " .

• التوصيات

- مع فهم جائحة الخطر السيبراني الذي يواجه الأطفال ، وخاصة الأطفال في المرحلة المبكرة ، يجب على الدول النظر في تنفيذ تعليم المواطنة الرقمية و الاتيكيت الرقمي كجزء من المناهج الدراسية الوطنية للمدارس و الرَوْضات كأولوية من الدرجة الأولى.
- تعزيز الفرص لإجراء دورات تدريبية للمعلمين على كيفية توظيف فنون أدب الطفل الرقمية و خاصة " القصة السردية الرقمية Digital Storytelling.
- محاولة إضافة برمجة فنون الأدب الطفلي إلى المناهج الدراسية بدءًا من مرحلة الطفولة المبكرة .
- توظيف تطبيقات " أدب الطفل" بشكل متزامن و غير متزامن في حياة أطفال المرحلة المبكرة للاستفادة منه في المواقف التعليمية المختلفة .
- إدراج محتوى تعليمي عن " الاتيكيت الرقمي " ضمن المناهج التعليمة لجميع المراحل ، و تدريسه بطرق شائقة و منها : سرد القصص الرقمية .

• المراجع :

• المراجع العربية:

- البستاني، بطرس . (١٩٨٣). محيط المحيط . بيروت: مكتبة لبنان.
- البنداري ، رقية أحمد. (٢٠١٧). استخدام القصص الالكترونية لتنمية التفكير الابتكاري لطفل ماقبل المدرسة بالمملكة العربية السعودية . رسالة ماجستير . جامعة القاهرة : كلية التربية .
- الحمراوي ،سولاف أبو الفتوح . غنيم ،حنان عبده . (٢٠١٧) . أدب الطفل . الدمام : مكتبة المتنبي.
- خورشيد ، عصمت مصباح يوسف .(٢٠٢٠). الاتيكيت الرقمي لطفل المرحلة المبكرة . القاهرة: مجلة لغة العصر .العدد (٢٣٨). أكتوبر ٢٠٢٠. ص١٧.
- خورشيد، عصمت مصباح يوسف .(٢٠١٩). (" دور فنون أدب الطفل الرقمي في تنمية مهارات طفل المرحلة المبكرة العربي و الأفريقي في القرن الحادي و العشرين (دراسة تحليلية ، ورؤى مستقبلية)". ضمن بحوث " المؤتمر الدولي السادس لكلية التربية للطفولة المبكرة –جامعة الاسكندرية) ، المنعقد في " أسوان" في الفترة من ٢٠-٢١ نوفمبر ٢٠١٩.
- الدهشان ، جمال علي خليل .(٢٠١٩). " تنمية الذكاء الرقمي Digital Intelligence لدى أطفالنا أحد متطلبات الحياة في العصر الرقمي . المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية. المجلد (٢) العدد (٤) . ص ٥١ : ٨٨.
- العباسي، عبير عبدالله عبدالوهاب . (٢٠٢٠). المواطنة في أدب الطفل في الخليج العربي : ما بين رؤية كبار و قبول صغار . جامعة واسط: مجلة كلية التربية . الجزء الأول . ص ١٢١: ١٥٦.
- العريان ، هديل محمد . (٢٠١٥). فاعلية استخدام القصة الالكترونية في تنمية بعض المهارات اللُّغَوِيّة لدى طفل الرَوْضَة . رسالة ماجستير . جامعة أم القرى : كلية التربية .
- القبانِي، حسين. (١٩٧٤). فن كتابة القصة . ط٢. عمان. مكتبة المحتسب.
- اليونيسيف . (٢٠١٧). حالة أطفال العالم ٢٠١٧(الأطفال في عالم رقمي). الولايات المتحدة الأمريكية : شعبة الاتصال التابع لليونيسيف.

References:

- Akshalova، Bakhytkul& Sadvakassova, Zukhra& Mynbayeva, Aigerim. (n.d). Pedagogy of the Twenty-First Century: Innovative Teaching Methods. Retrieved from: http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.72341 at 19/12/2020 , at 11:00 p.m.
- Banaszewski, T.(2002). Digital Storytelling Finds Its Place in the Classroom. Multimedia schools. Retrieved December 1, 2020 from: http://www.infotoday.com/MMSchools/jan02/banaszewski.htm
- Boras. D & Lesin . G & Mikelic . N. (2016) Introduction of Digital Storytelling in Preschool Education: a Case Study from Croatia . Digital Education Review – N 30.
- Brown, J., Bryan, J., & Brown, T. (2005). Twenty-first century literacy and technology in K-8 classrooms. Innovate 1(3). http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=17

- Buvala, S. (2009). How to Tell A story? Retrieved November 2, 2020, from: http://ezinearticles.com/?How-to-Tell-a-Story&id=2133817
- Byron, T. (2008). Safer children in a digital world: The report of the Byron Review. Retrieved from: http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20130401151715/http://www.education.gov.uk/publications/e OrderingDownload/DCSF-00334-2008.pdf
- Council of Europe. (2019). Digital Citizenship Education Handbook.
- " Digital Etiquette Movie Transcript", Retrieved from: https://www.brainpop.com/technology/digitalcitizenship/digitaletiquette/transcript/ at 5/10/2020 , 2:15 A.M.
- Dogan, B., & Robin, B. (2009). Implementation of Digital Storytelling in the Classroom by Teachers Trained in a Digital Storytelling Workshop. Paper presented at the Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, United States.
- DQ Impact Study(2017) . Retrieved from : https://www.dqinstitute.org/2018dq_impact_report/
- Edwards, S., Nolan, A., Henderson, M., Skouteris, H., Mantilla, A., Lambert, P., & Bird, J. (2016). Developing a measure to understand young children's Internet cognition and cyber-safety awareness: A pilot test. Early Years, 36(3), 322-335.
- Free Apps for Digital Storytelling Retrieved from : https://thecornerstoneforteachers.com/5-free-apps-for-digital-storytelling-and-sharing-kids-ideas/
- Görzig, A , Haddon, L , Livingstone, S and, eds. (2012) Children, risk and safety on the internet: research and policy challenges in comparative perspective.Retrieved December 11, 2020 at 5:00 p.m, from: http://eprints.lse.ac. uk/44761/
- Kumpulainen, K. and Gillen, J. (2017) Young Children's Digital Literacy Practices in the Home: A Review of the Literature. COST ACTION ISI1410 DigiLitEY. . [Accessed: http://digilitey.eu]
- Livingstone, S., Haddon, L., & Görzig, A. (Eds.). (2012). Children, risk and safety on the Internet: Research and policy challenges in comparative perspective. Marston Books, Bristol, UK: Policy Press.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., and Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet: the UK report. LSE, London: EU Kids Online. Retrieved from http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/National%20reports/UKReport.pdf

- Livingstone, S., & Sefton-Green, J. (2016). The class: Living and learning in the digital age. New York, NY: NYU Press.
- Mah, V. K., & Ford-Jones, E. L. (2012). Spotlight on middle childhood: Rejuvenating the 'forgotten years'. Paediatrics & child health, 17(2), 81-83.
- Norman, A.(2011). Digital Storytelling in second language learning (Unpublished Master's Thesis). Norwegian University of Science and Technology, Norway.
- O'Byrne WI, Stone R and White M (2018) Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions. Front. Psychol. 9:1800. doi: 10.3389/fpsyg.2018.01800
- Ofcom - Office of Communications (2010). UK adults' media literacy report. Retrieved 17 May from http://stakeholders. ofcom. org.uk/binaries/research/media-literacy/adults-media-literacy.pdf
- Park, Y. (2016, September). 8 digital life skills all children need – and a plan for teaching them. Retrieved January 17, 2018, From: https://www.weforum.org/agenda/2016/09/8-digital-life-skills-all-children-need-and-a-plan-for-teaching-them
- Robin, B. R. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. http://www.coe.uh.edu/digitalstorytelling/evaluation
- The State of the World's Children 2017. (2017, December 11). Retrieved January 17, 2018, from https://www.unicef.org/sowc2017/
- Taylor, P., & Kitter, S. (Eds.). (2010). Millennials: A portrait of generation next. Retrieved from http://pewsocialtrends.org/assets/pdf/millennials-confident-connected-open-to-change.pdf
- Zilka, C.G.(2017). AWARENESS of E Safety and Potential Online Dangers among Children and Teenagers. Journal of Information Technology Education. (16), 319-338. Retrieved from http://www. informingscience.org/Publications/3864
- Zilka, C.G. (2014). Empowering parents in the social media age – The three element way. Tel Aviv: Bitan Galim (Hebrew).
- Zilka, C.G. (2015) Social competence of children at risk: Similarities and differences among the various assessors. In E. Grupper & S. Romi (Eds.), Children and adolescents at risk in Israel: Vol 2, (2015) The voice of young people and issues faced by child and youth care workers. MOFET Institute Publishers, Tel Aviv (Hebrew). Awareness of eSafety and Potential Online Dangers amongst Children and Teenagers 338
- Zilka, C.G. (2016a). Reducing the digital divide among children who received desktop or hybrid computers for the home. Journal of

Information Technology Education: Research, 15, 233-251. Retrieved from http://www.informingscience.org/Publications/3519

- Zilka, C.G. (2016b). Do online friendships contribute to the social development of children and teenagers? The bright side of the picture. International Journal of Humanities and Social Science (IJHSS), 6(7). Retrieved from http://www.ijhssnet.com/
- Zilka, C.G. (2017). Awareness of ICT capabilities, digital literacy, and use of reflective processes in children who received their first home computer. Journal of Technology Enhanced Learning, 9(1), 80-98.Retrieved from http://www.inderscience.com/info/ingeneral/forthcoming.php?jcode=ijtel