DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة

ريما محمد سليمان العصبي

الملخص

هدفت الدراسة الحالية للتعرف على أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة، حيث استخدمت المنهج شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة باختبار قبلي وبعدي على عينة دراسة قصدية تكونت من (30) طالبة من مرحلة الطفولة المبكرة ،وقد تمثلت مواد وأداة الدراسة في قصتين رقميتين واختبار المفاهيم المصور الذي تم التأكد من صدقه وثباته ،وبعد تطبيق القصة الرقمية على المجموعة التجريبية وتطبيق أداة الدراسة على المجموعة التجريبية قبل وبعد التجربة توصلت الدراسة إلى نتائج تشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على الاختبار المصور لمفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي وقد أوصت الباحثة بتوظيف القصة الرقمية والاستفادة منها في العملية التعليمية لتحسين نتائج التعلم.

الكلمات المفتاحية: القصة الرقمية، المواطنة الرقمية، الطفولة المبكرة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

The Impact of Utilizing Digital Storytelling on Developing Digital Citizenship Concepts in Early Childhood Stage

Reema Mohammed Sulaiman Alospi

ABSTRACT

The aim of the current study was to investigate the impact of employing digital storytelling on the development of digital citizenship concepts among early childhood stage. The quasi-experimental design with a single-group pretest-posttest was used, and the study sample consisted of 30 female students from the early childhood stage. The study materials and tool included two digital stories and the illustrated concepts test, which was validated and reliable. After implementing the digital story on the experimental group and administering the study tool to the experimental group before and after the experiment, the study found statistically significant differences at a significance level of ($\alpha \geq 0.05$) between the mean scores of the experimental group on the pretest and posttest of the illustrated concepts of digital citizenship among early childhood children in favor of the posttest. The researcher recommended the use of digital storytelling and its utilization in the educational process to improve learning outcomes.

Keywords: Digital storytelling, digital citizenship, early childhood.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

مقدمة

يواجه العالم اليوم العديد من التحولات السريعة التي نتجت في ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية الرقمية وما تبع ذلك من تغييرات وممارسات في شتى المجالات المختلفة، وما يحمل هذا التطور من نتائج وآثار إيجابية تعود على حياة الفرد والمجتمع بالنفع إذا تم استغلال هذا التطور وما يحمل من تقنيات حديثة بالشكل الملائم، بالإضافة للأثار السلبية التي قد تتوازى مع إيجابيات هذا التطور في حال لم تتبع الأخلاقيات اللازمة والضوابط والقواعد المنظمة لتعامل الفرد والمجتمع مع طبيعة هذا العصر (القايد ،2014).

لذلك من المفترض أن يتم تهيئة الأطفال لمواجهة هذه التطورات السريعة ولجعلهم أفراد مستعدين وقادرين على مواكبتها بالشكل الإيجابي الذي يجمع بين تهيئتهم للاستفادة من كافة أدوات وأشكال التكنولوجيا ذات الوفرة الكبيرة والحماية مما قد يتبعها من أخطار وسلبيات ناتجة عن الاستخدام غير السليم والذي يعود إلى قلة وعي بالتعامل مع معطيات الحياة في هذا العصر، وهنا تظهر المواطنة الرقمية كقاعدة آمنة تعمل على وضع إطار من المعايير والقواعد والقيم الموضوعة لتربية مواطن مزود بالمعارف والمهارات والمبادئ التي تجعله قادراً على التفاعل مع العالم المعاصر وتوظيف التقنية لتحقيق العديد من الأغراض التي يرغب بها،كما أنها ترسم القيود التي يجب أن تؤخذ بالحسبان في التعامل مع التقنيات الرقمية بالإضافة إلى قدرتها على زيادة الإدراك والوعي بالأثار والمخاطر المحتملة في حال عدم إتباع هذه الضوابط ومن المهم الإشارة إلى أن المواطنة الرقمية أصبحت ضرورة ملحة يحتاجها الجميع كباراً وصغاراً للرقي بالوطن والمجتمع (السيد وشحات،2019) (عبد اللطيف،2017).

كما قد أوضحت دراسة السحيم وإبراهيم (2019) ودراسة الصمادي (2017) أن نشر ثقافة المواطنة الرقمية أصبح من الأساسيات والضروريات الحاسمة التي فرضت على الأنظمة والمجالات بما فيها المؤسسات التعليمية وذلك من خلال وضعها في قائمة الأهداف المراد تحقيقها عن طريق التعليم الذي يعد من المجالات التي لم تكن مستثناه من التطور التكنولوجي والثورة الرقمية والتي أثرت بدورها على أشكال وطرق التعليم ،حيث أن دخول التكنولوجيا في العملية التعليمية لم يعد أداة كمالية فقط بل أصبح من الأدوات التي قد تعمل بدورها على تحسين عمليات التعليم والتعلم وجعل العملية التعليمية لا تنفصل عن طبيعة هذا العصر ، ومما لاشك فيه أن هناك الكثير من التقنيات التعليمية التي ظهرت كاستجابة للتطور التقني ومن ضمنها القصة الرقمية والتي تعد أداة تعليمية تعتمد على الحاسب والوسائط المتعددة وتعرف القصة الرقمية أنها عبارة عن تحويل القصة التقليدية المجردة إلى قصة تعمل بواسطة توظيف التكنولوجيا وبرمجيات الوسائط المتعددة بجميع ما تتضمن من نصوص وصور ومؤثرات صوتية (مهدي،2018).

حيث تتبع القصة الرقمية الاتجاهات الحديثة لاستخدام التكنولوجيا في التعليم وذلك من خلال قيامها بالجمع بين التكنولوجيا الرقمية وتبسيط المحتوى للمتعلمين، حيث تستخدم في إيصال المعلومات والأفكار وغرس العديد من القيم والمهارات كما أنها تتميز بالعديد من المواصفات التفاعلية الممتعة والتي تتلاءم بدورها مع خصائص المتعلمين في مرحلة الطفولة، وطرق استقبالهم وتقبلهم للمعلومات المقدمة لهم وذلك وفق مستوياتهم العقلية وقدراتهم الطبيعية وحاجاتهم من المعرفة المقدمة لهم (أمين وآخرون،2019).

وبالإضافة إلى قدرة القصة الرقمية على نقل القيم والمعارف والأخلاق فإنها تتميز أيضاً بالقدرة على استخدامها مع مختلف الصفوف والمقررات الدراسية الأخرى (سربيا وماسورام،2020).

ونظراً لأن التعليم أصبح جزء من العالم التقني، فمن المتوقع أن استخدام التقنية في إكساب العديد من المهارات والمفاهيم له دور بالغ الأهمية ، ومن هنا اتجهت الدراسة الحالية لتنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة عن طريق تقديمها بصيغ مختلفة من التعليم كالتعليم باستخدام القصة الرقمية والتي تعد أداة تتناسب مع الطبيعة الخاصة بمرحلة الطفولة المبكرة كما أن تنمية المواطنة الرقمية لدى هذه المرحلة أصبح ضرورة ومطلب ملحاً في ظل التطورات الحالية وما قد ينتج عن قلة التوعية بأهميتها من أضرار محتملة ، ويمكن الإشارة إلى أن ما يميز هذه الدراسة هو ربطها القصة كأداة رقمية بمفاهيم المواطنة الرقمية وهذا تحديداً ما يميزها عن غيرها من الدراسات الأخرى التي درست كلاً من هذين المتغيرين على حده.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

مشكلة البحث

تنطلق مشكلة الدراسة الحالية من طبيعة العصر القائمة على التقنية التي أصبحت اليوم ضرورة حتمية تشغل حيزاً كبيراً من الحياة اليومية ،والتي بدورها لم تستثني فئة عمرية معينة بل أصبحت متوفرة للجميع بما فيهم الأطفال، حيث نشهد استخداماً متزايداً للتقنية من قبلهم ولكن دون رقابة أو توجيه وما قد ينتج عن عدم الرقابة والتوجيه من الوقوع في العديد من أخطار التكنولوجيا التي أصبحت مشكلة تواجه مستخدميها الذين يتعاملون مع معطيات العصر الرقمي ، وقد أوضحت العديد من الدراسات كدراسة البناء (2021) التي توصلت إليه إلى نتائج تشير إلى وجود قصور في مفاهيم ومهارات المواطنة الرقمية لدى الأطفال ،بالإضافة لدراسة عطا الله (2020)والتي لاحظت أن هناك قصور في الاهتمام بتنمية المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة وأن هناك نوع من الضعف في وعي أطفال هذه المرحلة بالمبادئ والقيم المتبعة في الاستخدام الأمثل للتكنولوجيا.

وفي ضوء ذلك لابد من إعداد الأطفال لمواجهة تحديات العصر الرقمي وذلك من خلال تقديم المواطنة الرقمية التي تعد سياسية وقائية تحميهم من هذه الأخطار، وتعمل على زيادة وعيهم بالحقوق التي يجب أن يتمتعوا بها والالتزامات التي يجب أن يؤدوها، حيث أن مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل الحاسمة في حياة الطفل، وما ينطوي عليها من إعداد الأطفال إعداداً سليماً ليكونوا مواطنين رقميين في الحاضر والمستقبل(حلقان،2016) (الدهشان وفويهي،2015).

حيث أن المواطنة الرقمية أصبحت من المفاهيم التي يجب الاهتمام بإكسابها عن طريق العملية التعليمية مما يتطلب توظيف العديد من التقنيات لجعل إكسابها للأطفال بطريقة أفضل وذلك قد يكون من خلال استخدام القصة الرقمية حيث تعد من الأساليب المحببة لدى الأطفال والتي تلاءم خصائصهم العمرية وطرق استقبالهم للمعلومات وطبيعة اكتسابهم للمفاهيم المختلفة عن طريق الحواس، كما أن القصة الرقمية قادرة على تحويل مفاهيم المواطنة الرقمية إلى مفاهيم محسوسة وذلك من خلال تجسيدها عبر القصة الرقمية (أمين وآخرون،2019).

كما وقد أجريت العديد من الدراسات التي اهتمت بدور القصة الرقمية في إكساب الأطفال بعض المفاهيم والمهارات المختلفة كدراسة أجرتها الشناوي(2017)للتعرف على أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى أطفال الروضة والتي أظهرت نتائجها أثر إيجابي ودور القصة الرقمية في تنمية تلك المفاهيم لدى الأطفال وقد أشارت إلى مدى ملاءمة استخدام القصة الرقمية مع الأطفال وإمكانية استخدامها في تنمية مفاهيم أخرى ،بالإضافة لدراسة أمين (2021) والتي هدفت للبحث عن فاعلية القصة الرقمية في تنمية مهارات واستراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى مرحلة الطفولة المبكرة وقد أظهرت نتائج تشير إلى فاعلية القصة الرقمية في إكساب الأطفال استراتيجيات التعامل مع التنمر الرقمي ،وكلتا هاتين الدراستين تشير إلى فاعلية القصة الرقمية على إكساب وتنمية بعض المفاهيم المختلفة لدى المتعلمين وهنا تتضح مشكلة الدراسة والتي تكمن في البحث عن أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة.

أسئلة البحث

ما أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة؟

أهداف البحث

تهدف الدراسة الحالية للكشف عن أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة.

أهمية البحث

الأهمية النظرية: تأتي أهمية الدراسة في كونها تعرض أدب تربوي قد يسهم في توضيح مفهوم القصة الرقمية والمواطنة الرقمية ومفاهيمها الأساسية كما أنها تستعرض نتائج بعض الدراسات التي أجريت على كلاً من هذين الموضوعين والتي من المتوقع أن تكشف عن أهميتهما بشكل أكثر وضوح، ومن جانب آخر قد تعمل نتائج هذه الدراسة على توضيح أهمية توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية، كما يتوقع أن تكشف الدراسة عن ضرورة دمج التقنية في العملية التعليمية لجعل التعليم وفق الاتجاهات التربوية الحديثة ،ومن ناحية

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

أخرى يمكن أن تساهم هذه الدراسة في فتح مجال أمام الباحثين لإجراء المزيد من الدراسات المستقبلية في مجالي المواطنة الرقمية والقصص الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة.

الأهمية التطبيقية: يمكن لهذه الدراسة أن تلفت نظر التربويين إلى أهمية دمج التقنية في العملية التربوية والتعليمية كما أنها توجه معلمات الطفولة المبكرة بشكل خاص إلى ضرورة الاهتمام بتنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى هذه المرحلة من خلال استخدام برامج تقنية كالقصة الرقمية والتي قد تساهم في تحقيق ذلك بالإضافة إلى استخدام التقنيات التعليمية الأخرى في العمل على تعديل بعض السلوكيات والممارسات الخاطئة من المتعلمين تجاه التكنولوجيا.

مصطلحات البحث

القصة الرقمية:

مزيج بين القصص والوسائط المتعددة تشمل النص والصوت والصورة والمؤثرات الصوتية والرسوم المتحركة والتي تنتج بإسلوب شيق وجذاب وذلك لتوظيفها في تحقيق أهداف العملية التعليمية (أمين وآخرون،2019).

تعريف القصة الرقمية إجرائياً:

تحويل القصة من شكلها التقليدي إلى شكل رقمي بإضافة الوسائط المتعددة كالصوت والفيديو والنصوص والرسوم الكرتونية والمؤثرات الصوتية والموسيقى والتي يتم تنفيذها باستخدام الحاسب الآلي أو الأجهزة الرقمية الأخرى وذلك لغرض تحقيق الأهداف التعليمية.

المواطنة الرقمية:

المعايير اللازم اتباعها عند استخدام الأجهزة الرقمية والتي تتضمن مجموعة من الحقوق والواجبات اللازم اتباعها عند استخدامها والتعامل معها(الصمادي،2017).

تعريف المواطنة الرقمية إجرائياً:

إعداد مرحلة الطفولة المبكرة وتزويدهم بمجموعة من المسؤوليات والحقوق والواجبات اللازم إتباعها عند استخدام التكنولوجيا لتعديل السلوكيات الخاطئة تجاهها والاستفادة المثلى من إيجابياتها والحماية من أخطارها؛ وذلك لتكوين أفراد مسؤولين وآمنين في المجتمع الرقمي.

مرحلة الطفولة المبكرة:

هي المرحلة العمرية في حدود 3-8 سنوات التي تتضمن عدد من المراحل التعليمية وهي رياض الأطفال والصف الأول والثاني والثالث ابتدائي (العيد ومحمد،2023).

تعريف مرحلة الطفولة المبكرة إجرائياً:

مرحلة من مراحل الطفولة تقع بين سن ثلاثة سنوات إلى الصف الثالث الابتدائي وهي مرحلة مهمة تتميز بخصائص النمو السريع والملحوظ والعديد من الحاجات المختلفة التي يتم تحقيقها عن طريق توفير ظروف مناسبة للنمو السليم والمتوازن.

حدود البحث

الحدود الموضوعية: أثر القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة.

الحدود البشرية: عينة مكونة من 30 طفل من مرحلة الطفولة المبكرة.

الحدود المكانية: طبقت الدراسة الحالية في المدرسة السابعة والثلاثون، إحدى مدارس الطفولة المبكرة في عسير بالمملكة العربية السعودية.

الحدود الزمانية: الترم الثاني من العام الدراسي 2024م.

القصة الرقمية

تعد القصة الرقمية دمجاً للتكنولوجيا في العملية التعليمية وهي تقوم بشكل أساسي على الوسائط المتعددة، حيث تعرف الوسائط المتعددة بتكامل النص والصوت والصورة والفيديو والرسوم، والتي تكمن فوائدها في جذب انتباه المتعلمين وتحفيزهم لمواصلة استكشاف المحتوى المقدم من خلالها وتحسين القدرة على التعلم بالإضافة إلى تحسين نتائج التعلم (Li,2016).

وتتضمن الوسائط المتعددة عدة خصائص (الفقي، 2011؛ كنسارة، 2009؛ يونس ،2014): كالتفاعلية التي تشير إلى نوع من الاتصال التفاعلي والذي يقوم على التجاوب بين المتلقي وما يعرض عليه من محتوى يشاهده

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

ويسمعه وتعد التفاعلية أحد أهم خصائص الوسائط المتعددة، حيث أن خاصية التفاعل في الوسائط المتعددة تصف شكل الاتصال في الموقف التعليمي من حيث توفر بيئة اتصال تفاعلية ثنائية بين المشاهد والمحتوى.

الفردية، حيث تسمح الوسائط المتعددة بمراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين وذلك من خلال تفريد المواقف التعليمية حسب مستوى ذكاء وقدرات واستعدادات كل فرد ووفق ما يلاءم مهاراته في التذكر والتفكير وطريقته في استرجاع المعلومات، وقد جاءت الوسائط المتعددة كاستجابة تعليمية لما أكدته نظريات علم النفس حول وجود فروق ملحوظة بين استجابات المتعلمين تجاه ما يعرض عليهم من مواقف تعليمية، مما أدى بشكل حتمي لاستخدام الوسائط المتعددة في تفريد التعلم ومراعاة الفروق الفردية.

التكاملية وتعني عرض عناصر الوسائط المتعددة بشكل متزامن، حيث أن هذه العناصر والمكونات تتفاعل معاً في وقت واحد بحيث لا تعرض واحدة قبل أو دون الأخرى فالتكامل هنا يعد شرط ضروري لتحقيق الوسائط المتعددة دورها وأهدافها بدقة.

الكونية؛ إذ تمكن الوسائط المتعددة من الانفتاح بشكل أكثر حرية على مصادر المعلومات المتوفرة على مختلف الشبكات وذلك بلا قيود مكانية أو زمانية.

التنوع، حيث تحتوي الوسائط المتعددة على عناصر منوعة يتم التحكم فيها لكي تتلاءم مع احتياجات المتعلمين وقدراتهم من ناحية وتحقيق أهداف المحتوى التعليمي المقدم من ناحية أخرى، كما تساعد الوسائط المتعددة على توفير عدة خيارات تتمثل في العروض التعليمية بمختلف أنواعها بالإضافة إلى أنها تتنوع في تقديم الأنشطة التعليمية وطرق التقويم المختلفة.

الرقمية، وتعني إمكانية تحويل عناصر الوسائط المتعددة بواسطة الأجهزة المختلفة كالحاسوب وشبكات المعلومات والوسائل الآلية إلى شكل رقمي، حيث تحول الصوت والصورة من شكلها العادي إلى شكل قابل للتخزين والمعالجة والذي يمكن إجراء جميع العمليات عليه بواسطة الحاسب.

المرونة، وترتبط هذه الخاصية بخاصية تنوع عناصر الوسائط المتعددة والتي تسمح وتعطي للمستخدم حرية الانتقاء بين العديد من الخيارات. التزامن، بحيث تتوافق جميع عناصر الوسائط المتعددة مع بعضها البعض في شاشة العرض الواحدة وذلك بطرق منظمة لكي تتلاءم مع قدرات المتعلم وزمن العرض.

مفهوم القصة الرقمية

عرفتها الددموني (2023) على أنها فكرة تعرض بواسطة الحواسيب أو الهواتف الذكية بشكل رقمي، تتكامل من خلال الانسجام والتناغم بين عناصر الوسائط المتعددة في شكل لغة مسموعة ومكتوبة ومؤثرات صوتية وضوئية، وذلك لتوضيح هدف معين ولكي تناسب فئة مستهدفة مع توفير جو من التفاعل. في حين عرفها العريف ونجاحي (2019) على أنها مزج النص مع معطيات التكنولوجيا والوسائط المتعددة المعدة بواسطة الحاسب حيث تندمج فيها الكلمات والصور والحركات والمؤثرات الصوتية والألوان لصناعة عمل فني يمتاز بالتشويق والجاذبية.

ومن ناحية أخرى تعرفها مهني وأمين (2021) على أنها سيناريو يدور حول عدة أحداث وأشخاص وأماكن تضاف إليه النصوص والصور والفيديوهات والحركة والمؤثرات الصوتية والموسيقى وذلك من خلال تصميمها بواسطة إحدى البرمجيات الخاصة بإنتاج القصص الرقمية. وقد أشار مهدي (2018) إلى أن القصة الرقمية هي عبارة عن تحويل القصة المجردة التقليدية إلى قصة تعمل بواسطة توظيف التكنولوجيا وبرمجيات الوسائط المتعددة بجميع ما تتضمن من نصوص وصور ومؤثرات صوتية.

كما أشارت عبد الوهاب (2020) إلى أن القصة بذاتها لا تعد اسلوب حديث في التعليم ولكن الحديث هو أن تدمج مع التكنولوجيا حيث تضاف النصوص مع الصور والأصوات والحركات وبالتالي تنتج لدينا قصة رقمية يمكن استخدامها في التعليم بشكل يجذب الانتباه في جو تسوده المتعة والفائدة.

أهمية توظيف القصة الرقمية في العملية التعليمية

تنبع أهمية توظيف القصة الرقمية في العملية التعليمية من انتشار وهيمنة التكنولوجيا على طبيعة العصر الحالي، حيث جعلت من استخدامها في العملية التعليمية أمر بالغ الأهمية، لا يتوقف على كونها أداة للرفاهية والمتعة فقط ،بل لابد أن تدمج في العملية التعليمية ويصنع لها دور في تسهيل علمية التعلم والتعليم ،إذ أن القصة الرقمية تساعد على توصيل المفاهيم والمعارف بشكل أكثر فاعلية ،كما يكمن دورها البالغ الأهمية في تحويل المفاهيم المجردة إلى مفاهيم تلاءم الإدراك الحسي لدى المتعلمين ،بالإضافة إلى أن ما تحتويه من مثيرات بصرية وسمعية وحركية تثير دوافع المتعلمين وتوافق رغباتهم وميولهم (العريف ونجاحي،2019).

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

كما أن للقصة الرقمية عدة مزايا وأدوار أخرى تقوم بها في حال طبقت بشكل صحيح في العملية التعليمية ومن ضمنها كونها أداة للتعلم البصري والسمعي، كما أنها تثير انتباه المتعلم وتزيد انتباهه نحو المفاهيم والحقائق التي تتضمنها القصة، بالإضافة إلى دورها في تسريع قابلية المتعلم لفهم المعاني المتضمنة فيها وتوفير الفائدة والمتعة في آن واحد(دحلان،2016).

وقد لخصت الددموني (2023)أهمية ودور القصة الرقمية والتي تكمن في تخطي الصعوبات التي تحول من تقديم المحتوى للمتعلمين بشكل أكثر فاعلية كما أنها تضمن تقديم المعلومات بشكل يناسب قدرات المتعلمين الذهنية وبالتالي جعلها أكثر قابلية للفهم والاستيعاب والاحتفاظ بالمعلومة لأطول مدة ممكنة، بالإضافة إلى ذلك فهي تجعل الطفل أكثر واقعية أثناء التعلم وذلك من خلال ربطه بالمحتوى التعليمي وجعله جزء منه وذلك من خلال القصة الرقمية، كما وقد أكدت أن المتعلم يتعلم حسب قدرته وسرعته الخاصة ووفق ما يجذبه من المثيرات، وما يكمن خلف ذلك من دورها في السماح للمتعلم بالبحث عن المعرفة التي تلبي رغباته وتغير دوره من متلقي سلبي إلى دور أكثر نشاط وفاعلية وذلك بشكل يلاءم طبيعته العمرية ومهارات الاستعداد لديه وطبيعة اكتسابه للمعرفة .

وقد أشارت دراسة إيهاب (2014) إلى الأدوار العديدة التي تقوم بها القصة الرقمية في العملية التعليمية والتي تتمثل في قدرتها على تزويد المتعلم بالمعلومات والقيم الاجتماعية والأخلاقية كما أنها تقدم المعلومات بشكل يلاءم احتياجات المتعلم للتعلم بصور بسيطة ومتنوعة بالإضافة إلى أنها قادرة تقليل التوتر على المتعلم وجعله أكثر اتزان نفسي وذلك عن طريق خصائصها الجذابة وأسلوبها الممتع الذي يشعر المتعلم بالبهجة والسرور.

كما أضافت الحربي (2016) مزايا أخرى للقصة الرقمية والتي تجعلها أكثر أهمية من حيث دورها في جعل عملية التعلم محببة لدى المتعلمين بالإضافة إلى القدرة على استخدامها في إكساب المتعلمين مهارات غير متضمنة في المنهج الدراسي وتقديم مهارات يصعب تطبيقها داخل الصف بالإضافة إلى دورها في منح المعلم فرصة للإبداع في عرض المحتوى التعليمي.

معايير تصميم القصة الرقمية

هناك عدة معايير لتصميم القصة الرقمية كالتي ذكرتها زغلول (2017) من حيث مراعاة القصة الرقمية للأهداف التعليمية المحددة بحيث يكون المحتوى الرقمي مشتق من الأهداف ولا ينفصل عنها كما أن يكون محتوى مميز بالدقة والحداثة، وأن تكون الوسائط الرقمية ملائمة للمحتوى المقدم بالإضافة إلى أن تتضمن القصة الرقمية أساليب التقويم والتغذية الراجعة التي تتوافق مع المحتوى وخصائص المتعلمين والأساليب المعرفية.

بالإضافة إلى أن تتناسب القصة الرقمية مع الفئة المستهدفة من حيث العمر والمستوى العقلي والاستعداد اللغوي، وأن تحتوي على المهارات والمفاهيم المراد تحقيقها، وأن يتلاءم الأسلوب التمثيلي للمواقف مع الأهداف المرجو تحقيقها.

كما أضاف أمين وآخرون (2019) المعايير اللازم على مصمم القصة الرقمية أن يكون عالماً بها حتى يتمكن من إنتاج القصة الرقمية بشكل أكثر فاعلية والتي تتمثل في تحديد الأهداف المرجو تحقيقها وتحديد المحتوى العلمي بشكل واضح قبل البدء بإنشاء القصة الرقمية، بالإضافة إلى توافق مدة عرض القصة مع الفكرة المراد إيصالها، واستخدام لغة بسيطة، وانتقال القصة من المفاهيم الأبسط إلى الأكثر عمقاً، وأن تجمع القصة بين البساطة والإثارة في آن واحد.

كما أن من شروط استخدام القصة الرقمية مع الأطفال أن تهدف لإكساب الطفل مفاهيم وخبرات جديدة بالإضافة للتسلسل المنطقي للأحداث وأن تدور حول فكرة واحدة ومحددة لكيلا يتشتت الطفل ومن ناحية العرض فلابد أن تعرض بإسلوب سهل وذو تأثير جمالي على الطفل (الشافعي وعلي،2019).

كما أن هناك العديد من المواصفات التي يجب أن تقوم عليها القصة الرقمية وهي أن تكون قصيرة نسبياً دون أن تخل بالهدف والمعنى المراد منها نظراً لطبيعة الطفل والذي قد يشعر بالملل في حال طالت مدتها، وأن تتضمن مواقف عديدة تشد الانتباه وأفكار تجذب اهتمام الطفل بشرط ألا تكون هناك مواقف مرعبة أو تحفز سلوكيات غير مرغوب بها لدى الطفل وأن تنحصر فقط على مواقف إيجابية تربوية تلامس قلب الطفل وتربطه بواقعه وتزوده بالمعارف والخبرات الجديدة، بالإضافة إلى أن تكون مليئة بالتشويق وتحتوي حركات وأصوات وحوار وإخراج جيد (العرينان ،2015).

عناصر القصة الرقمية (Frazl,2011؛ Moodly,2016؛Asik,2016):

تتضمن وجهة النظر: وهي الفكرة الأساسية التي تحملها القصة الرقمية والتي تتدرج أحداث القصة بهدف إيصالها إلى المشاهد ويعد تحديد الفكرة الرئيسية الخطوة الأولى في تصميمها. التساؤل الدراماتيكي: وهو السؤال

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

الذي تهدف القصة الرقمية للوصول إلى الإجابة عليه في نهاية القصة. المحتوى العاطفي: وهو جانب مهم من القصة يهدف إلى إثارة عواطف ومشاعر المشاهد ويجعله يعيش وينغمس في أحداثها وكأنه جزء منها. صوت الراوي: والذي يعتبر أداة أساسية في إيصال القصة والمساعدة على فهمها. الأصوات: حيث يتم توظيف الأصوات والموسيقى التي تتوافق مع الأحداث وتزيد من تأثيرها.

وتيرة القصة: وهي طريقة تتابع أحداث القصة الرقمية، بحيث تكون سلسلة ومتلائمة ويكمن دورها في ربط مراحل القصة ببعضها وتوضيح تفاصيلها. الاقتصاد: وذلك من خلال إدراج الوسائط والمعلومات الضرورية دون التطرق للعديد من التفاصيل الإضافية وذلك لضمان وصول مضمون وأفكار القصة باختصار ودون إخلال بالمعنى. سرعة القصة: بحيث تكون الانتقالات من مشهد إلى آخر بسرعة تناسب تسلسل الأحداث والتي قد تعتمد على طبيعة المحتوى وأعمار المشاهدين.

بالإضافة إلى عناصر أخرى للقصة الرقمية وهي الشخصيات: وتعد العناصر المهمة في بناء القصة والتي تقوم بإبراز الفكرة الرئيسية للقصة ويقوم المشاهد بالتعرف عليها والانغماس والتعاطف معها وتنقسم لشخصيات رئيسية وشخصيات فرعية (عبد الوهاب،2006).العقدة: وتعني المشكلة التي تقوم عليها القصة والهدف من كتابة القصة وما سيتم اكتسابه من خلالها (رفعت 2014).الحوار: وهو الأحاديث التي تدور بين شخصيات القصة ويعد عنصر أساسي في البناء الأدبي للقصة والذي يقوم بدوره في إيصال الأفكار والمشاعر (دياب،2004).الذروة والنهاية: وتعد الذروة حل المشكلة أما النهاية تعد الموجز والملخص للأحداث التي دارت حولها القصة (رفعت،2014).

أنواع القصص الرقمية

القصص الشخصية: وهي نوع من أنواع القصص التي تقوم على رواية تجارب وأحداث تعيشها الشخصية الأساسية وتنمو معها وتتركز أحداث القصة ويتم تسليط الضوء حول هذه الشخصية وأحداث حياتها الهامة التي قد تسهم بدورها بالتأثير على المشاهدين.

القصص الموجهة: وهي نوع يستهدف فئة محددة من الجمهور وذلك للوصول لهدف أو رسالة أو رؤية معينة ومن الأمثلة على ذلك إكساب المشاهدين مفاهيم أو قيم أو سلوكيات وممارسات وهي من القصص المصممة للتعليم.

القصص الوصفية: وهي قصص تقوم بعرض ووصف للعديد من الظواهر والقضايا الجغرافية وتستخدم صور ولغة وأصوات بهدف تحويل الظواهر إلى تجارب حسية للمشاهد كالأماكن والأزمنة والمكونات والمراحل وغيرها (Robin,2008).

ويمكن أن تصنف القصص وفق طريقة إعدادها كما ذكر شحاته (2014) إلى:

القصص المصورة: وهي عبارة عن نوع قائم على الصور الثابتة والنصوص المكتوبة والرسومات لتوضيح أحداث القصة وشخصياتها، ويعد هذا النوع من الأنواع الشائعة لقصص الأطفال.

مقاطع الفيديو: نوع من القصص تدمج فيه النصوص والصور والأصوات والموسيقى لعمل قصة ذات هدف محدد من قبل الراوي ويعد هذا النوع وسيلة لإيصال المعلومات والأفكار بطريقة مسموعة ومرئية.

العروض التقديمية: وهي عبارة عن نصوص وصور مع إضافة مؤثرات صوتية وحركات ورسوم بيانية وتوضيحية، وهي تعمل على إيصال المعلومات بطرق جذابة.

التمثيل المسرحي: وهي قصة تعرض المشاعر والحقائق والأحداث عن طريق الحوار وأداء الحركات.

مراحل إنتاج القصة الرقمية

يمر إنتاج القصة الرقمية بعدة مراحل كما أشار لها أبو مغنم (2013) حيث يتم البدء بتحديد الهدف و المجال العام للقصة سواء كان مجال تعليمي أم علمي أم ثقافي أم غيره يلي ذلك تحديد الفكرة الرئيسية للقصة وتعد من الخطوات الأولية ذات الأهمية الكبيرة وعقب ذلك يتم كتابة السيناريو والذي من خلاله يحدد الشكل العام للقصة وتحدد الوسائط المتعددة التي سيتم إضافتها مع إعداد السيناريو المصور الذي يساعد في إنتاج وتنفيذ القصة ،عقب ذلك يتم إعداد المصادر وهي الوسائط المتعددة المهمة لإنتاج القصة الرقمية وآخر خطوة يتم إنتاج القصة الرقمية باستخدام أي برنامج مناسب مثل vyond أو Movie maker وغيرها من البرامج ثم تنشر من خلال الإنترنت أو تعرض على المشاهدين بأحد التقنيات كالسبورة الذكية وغيرها من التقنيات.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

تحديات تواجه توظيف القصة الرقمية في العملية التعليمية

كشفت دراسة Aktas&Yart(2017) أن أبرز التحديات التي تواجه توظيف القصة الرقمية في العملية التعليمية هو ضعف تدريب المعلمين على إنتاج برامج القصص الرقمية بالإضافة إلى عدم إيمانهم بمدى كفاءة ودور القصة الرقمية في التعليم واعتقادهم أنها تفرض عليهم متطلبات كثير وجهود إضافية تتزامن مع العبء الوظيفي الملقى عليهم، ومن التحديات التي يمكن ذكرها أيضاً ضرورة توفر بنية تحتية من الأجهزة والتقنيات الرقمية في المدارس والقاعات وضرورة توفير أجهز العرض وغيرها لتشغيل وعرض القصص الرقمية كما أنها تتطلب ضمان الوصول الرقمي لجميع الطلاب للتفاعل والمشاركة والاستفادة من القصص الرقمية التعليمية على حد سواء.

بالإضافة إلى ذلك حاجة القصص الرقمية إلى الوقت والجهد الكافي لتصميمها بشكل يضمن جودة المحتوى التعليمي المقدم من خلالها ويلبي الاحتياجات التعليمية للطلاب ويحقق المعنى والهدف منها وذلك وفق خطوات التصميم التعليمي بما يتضمن من تحليل وتصميم وتطوير وكتابة السيناريو وجمع الأصوات والصور والنصوص ودمجها مع بعضها ووضعها في برمجيات خاصة لإنشاء القصص الرقمية بالإضافة للحاجة إلى الخبرة الكافية في نقل المحتوى من شكله التقليدي إلى شكله الرقمي وفق المعايير التعليمية والتربوية في التصميم التعليمي ولكي تكون قصص دقيقة من الناحية المعلوماتية والفنية (جحماوي،2018) .

كما وقد أشار جانتكون (2019) إلى نقاط ضعف وتحديات أخرى للقصة الرقمية وهي أنها تحتاج إلى معرفة تكنولوجية جيدة من المعلمين وأن يكونوا عارفين بالبرامج المناسبة والمخصصة لإنتاج القصص الرقمية بالإضافة للمعرفة الجيدة بالاستراتيجيات التدريسية التي يمكن استخدامها مع القصة الرقمية لتحقق الأهداف التعليمية التي صممت من أجلها بكفاءة جيدة.

ارتباط الوسائط المتعددة بنظريات التعلم

نظرية تجميع المثيرات

تعمل الوسائط المتعددة كنظام متكامل يجمع بين عدة أنماط وأشكال من المثيرات اللفظية والبصرية والسمعية والمتحركة، والتي تحقق من خلال تفاعلها نظام شامل من المثيرات الذي قد يساعد بدوره في تحسين عملية التعلم بالإضافة إلى تحقيق الأهداف، وتعتمد نظرية تجميع المثيرات /التلميحات التي نادى بها هيرتمان في تحقيق أهدافها على تكامل وترابط كل مثير مع الأخر فاللفظ يرتبط مع الصوت والصوت يرتبط بالصورة وهكذا وتؤكد هذه النظرية أن التعلم يزداد بزيادة المثيرات (عطية،2003).

وترتبط الوسائط المتعددة مع هذه النظرية من خلال قيامها بعدة وظائف والتي أشار إليها الجزار (2002) تكمن في تقديم المحتوى والمعلومات للمتعلم بعدة أشكال من حيث كونها لغة مكتوبة أو صوتية أو صور متحركة أو ساكنة أو قد تكون أشياء ملموسة والتي تعمل على استغلال حواسه بشكل تجميعي وتكاملي يضم الحواس المختلفة.

ويشير يونس (2014) إلى أن التزامن الذي يحدث عند التفاعل بين حواس المتعلم وعرض المثيرات المتزامنة مع بعضها يساعد على بناء المعلومات في ذاكرة المتعلم.

كما وقد ذكر المرادني (2013) أن المثيرات تقوم بدورها الفعّال في تكوين المعرفة لدى المتعلم عندما تتساوى في التأثير أو تختلف في جذب انتباه المتعلم، كما أن تنوع المثيرات يساعد في اكتساب المهارات والمفاهيم الجديدة على المتعلم، بالإضافة إلى أن ضمناها للتفاعل بين حواس المتعلم المختلفة ينمي لدى المتعلم التفكير والابتكار والمهارات العقلية العليا مثل حل المشكلات كما أنه يساعد على استيعاب المفاهيم المجردة.

وقد أضافت عابدين (2022) أن الجمع بين المثيرات يساعد في الوصل بين ذاكرة المتعلم والمعلومة المقدمة له بالإضافة للقدرة على التركيز في تفاصيلها الدقيقة مما يساعد على ترميزها في ذاكرة المتعلم وبالتالي القدرة على استرجاعها في وقت لاحق.

وبالإضافة إلى ذلك فإن التنويع في المثيرات يساعد على توليد استجابات وأفكار جديدة وذلك من خلال اختيار المتعلم المثير المناسب له من ضمن مجموعة المثيرات أمامه، كما أن اشتراك الحواس في ترميز وفهم المعلومة يساعد على بقاء أثر التعلم لمدة أطول(يونس،2014).

الدراسات السابقة للقصة الرقمية

دراسة الشناوي (2017) والتي هدفت للتعرف على أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية المفاهيم الصحية لدى رياض الأطفال وذلك عن طريق المنهج شبه التجريبي الذي أقامته على عينة دراسة تتكون من (40) طفلاً

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

وطفلة من المستوى التمهيدي في مرحلة رياض الأطفال ،وتضمنت أدوات الدراسة مجموعة من القصص الرقمية واختبار مصور ،وقد توصلت النتائج تشير إلى الأثر الإيجابي لاستخدام القصص الرقمية في تنمية المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة ،كما أوصت الدراسة عدة توصيات تتضمن استخدام القصة الرقمية وتكنولوجيا المعلومات في مرحلة رياض الأطفال لدعم عملية التعلم.

وفي دراسة أجرتها المبارك (2019) والتي هدفت لقياس أثر القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير لدى الصف الثالث الابتدائي ،حيث استخدمت الدراسة المنهج التجريبي على عينة مكونة من (35) طالبة كما أنها اشتملت على متغيرات بعدة مستويات، منها المتغير المستقل المتضمن للقصة الرقمية التي تم استخدامها مع المجموعة التجريبية والقصة التقليدية المستخدمة مع المجموعة الضابطة والتي قاست أثرها على المتغير التابع المتضمن المستويات الثلاث من مهارات التفكير (التذكر، التحليل ،التركيب) واستخدمت اختبار مهارات التفكير كأدوات لجمع البيانات، وقد توصلت الدراسة لنتائج تشير إلى وجود أثر ذو دلالة إحصائية في مهارات التفكير لصالح المجموعة التجريبية كما أوصت بنشر ثقافة القصة الرقمية كمواد تعليمية تستخدم مع المرحلة الابتدائية.

في حين هدفت دراسة أمين(2022) للكشف عن دور القصة الرقمية في تنمية استراتيجيات لمواجهة التنمر الرقمي لدى مرحلة الطفولة المبكرة وذلك من خلال استخدام المنهج التجريبي الذي تم تطبيقه على عينة تتكون من 60 طفل تم تقسيمهم لمجموعة ضابطة ومجموعة تجريبية ،واشتملت أدوات الدراسة على قائمة لأشكال التنمر ومقياس استراتيجيات مواجهة التنمر، عقب ذلك توصلت الدراسة إلى نتائج تشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى للجنس ،وقد أوصت الدراسة بعدة توصيات كتطوير منهج رياض الأطفال وإضافة أنشطة توعوية حول التنمر الرقمي.

وقد أجريت دراسة عسيلي (2024) للكشف عن دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات ،وطبقت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي الذي طبق على عينة تتكون من 256 معلمة حيث استخدمت الاستبانة كأداة للدراسة ،وقد تم الوصول لنتائج تشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغيرات سنوات الخبرة والمؤهل العلمي ،كما وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لأثر القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات بدرجة عالية ،وقد أوصت الدراسة بضرورة دمج القصص الرقمية مع تنظيم ورش عمل للمعلمات لتوظيف القصص الرقمية في العملية التعليمية .

وبحثت دراسة حمّاد وأبو أحمد (2022) عن تأثير القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف السادس أساسي ، حيث قامت الدراسة على المنهج شبه التجريبي الذي طبق على عينة مكونة من (50) طالب وطالبة من الصف السادس أساسي في مادة العلوم تم تقسيمهم إلى مجموعتين تضمنت المجموعة الضابطة (25) طالبة والمجموعة التجريبية (25)طالباً واستخدمت الدراسة بطاقة الملاحظة كأداة للدراسة ،وقد توصلت لنتيجة تشير لوجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت القصة الرقمية بمتوسط حسابي أعلى مقارنة بالمجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية كما أوصت الدراسة على تطبيق القصص الرقمية مع استراتيجيات مختلفة ،وإطلاع المعلمين على نتائج كافة الدراسات التي بحثت عن فاعلية القصص الرقمية.

في حين أجرت العتيبي (2023) دراسة للكشف عن واقع استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات التحدث لدى الأطفال مرحلة الروضة من وجهة نظر معلماتهم ، اتبعت الدراسة المنهج الوصفي حيث طبق على 30 معلمة من عدة روضات استخدمت معهم أداة الاستبانة ،وقد توصلت لعدة نتائج تشير إلى أثر القصص الرقمية الإيجابي في تنمية مهارات التحدث لدى الأطفال وأثرها الإيجابي على المعلمات في توفير الوقت والجهد في نقل المفاهيم مقارنة بالطريقة التقليدية ،وأوصت الدراسة بتكثيف دورات للمعلمات عموماً ومعلمات رياض الأطفال خصوصاً وتثقيفهم باستخدامها بشكل يساعد على تحقيق الأهداف التعليمية .

وفي دراسة أجرتها الحربي (2016) والتي هدفت للتعرف على دور القصة الرقمية في تطوير مهارات الاستماع النقدي في اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية ، استخدمت فيها المنهج شبه التجريبي و المنهج الوصفي ،ونفذت الدراسة على عينة مكونة من (44) طالبة ،قسمت لمجموعة تجريبية والبالغ عددها (24) درست بالقصة الرقمية، والمجموعة الضابطة البالغ عددها (20)والتي درست بالطريقة التقليدية واستخدمت الدراسة عدة أدوات تضمنت قائمة بالمهارات المراد قياسها واختبار لقياس المهارات وقد توصلت لعدة نتائج تشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين في التطبيق البعدي لاختبار الاستماع الناقد في مهارات

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

(التفسير والتحليل والتقويم وإصدار الأحكام)والتي كانت لصالح المجموعة التجريبية، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين في اختبار الاستماع الناقد لمهارة (التمييز السمعي) في التطبيق البعدي ، ومن خلال النتائج أوصت الدراسة باستخدام التكنولوجيا التعليمية الحديثة في تنمية مهارات الاستماع كما أوصت بإضافة مهارات الاستماع الناقد لمقررات اللغة الإنجليزية.

كما كشفت دراسة العتيبي (2022) عن واقع توظيف القصة الرقمية التفاعلية من وجهة نظر معلمات ومشرفات مرحلة رياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة، استخدمت المنهج الوصفي ،وأداة الاستبانة التي طبقت على عينة مكونة من (253) مشرفة ومعلمة ،وقد توصلت الدراسة لنتائج تشير إلى الأهمية البالغة لتوظيف القصص الرقمية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المشرفات والمعلمات بنسبة 88.0% ، كما توصلت لنسبة 87.4% التي تشير لمدى استخدامها من وجهة نظر المعلمات والمشرفات كما أشارت الدراسة لمعيقات تطبيق القصة الرقمية التفاعلية والتي تعود لقلة خبرة المعلمات وقلة الدورات التدريبية اللازمة ،وختمت الدراسة بعدة توصيات من أهمها تكثيف الدورات المقدمة من الجهات التعليمة في إكساب المعلمات مهارات إنتاج القصص الرقمية والعمل على تطوير وتنمية خبراتهم.

وفي دراسة لطيون (2022)، والتي أجريت لقياس فاعلية توظيف القصة الرقمية في تنمية مهارة المحادثة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الأساسية حيث اتبعت المنهج شبه التجريبي الذي طبق على عينة تكونت من (53)طالب من الصف الثالث تم تقسيم العينة لمجموعة تجريبية مكونة من (28) طالب درسوا بالقصة الرقمية ومجموعة ضابطة مكونة من (25) طالب درسوا بالطريقة التقليدية، وتوصلت الدراسة لنتائج تشير إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة والتي كانت لصالح المجموعة التجريبية والتي تدل على الأثر الايجابي للقصة الرقمية في تنمية وتطوير مهارات المحادثة الإنجليزية، كما أوصت بتوظيف القصة الرقمية في شتى أنواع الأنشطة المتعلقة بمهارات مختلفة كالمحادثة والاستماع وغيرها من المهارات.

كما هدفت دراسة السيد(2017) للبحث عن فاعلية القصص الرقمية في تطوير بعض المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل الروضة ،استخدمت المنهج الوصفي بالإضافة إلى المنهج شبه التجريبي ذو المجموعتين ،إحداها المجموعة التجريبية المكونة من (22) طفل وطفلة درست باستخدام القصة الرقمية، والأخرى الضابطة المكونة من (23) طفل وطفلة درست بالطريقة التقليدية، وتوصلت الدراسة لنتائج تشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الرياضية ،ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لاختبار التفكير الابتكاري ،كما أوصت الدراسة على إقامة دراسات حول فاعلية القصص الرقمية مع متغيرات أخرى كالتفكير الناقد والتفكير البصري.

المواطنة الرقمية

ظهرت المواطنة الرقمية نتيجة لما يشهده هذا العصر من ثورة رقمية يصعب على الإنسان التكيف معها مالم يكن محصناً بالوعي والمعرفة حول ما يلزمه من حقوق وواجبات تساعده في التعامل مع هذه الثورة والاستفادة مما تحمله من تقنيات أصبحت جزء لا يتجزأ من الحياة اليومية، وتتم هذه التوعية من خلال ما يعرف بالمواطنة الرقمية التي ترشد للكيفية الآمنة والأخلاقية والقانونية؛ لكي يكون كل فرد مواطن رقمي صالح قادر على تحقيق الفائدة لنفسه ولغيره ولوطنه

مفهوم المواطنة الرقمية

تعرف هيئة التقويم والتدريب (2019) المواطنة الرقمية على أنها: "القواعد والقوانين والضوابط والمعايير والمبادئ المتبعة في الاستخدام الأمثل للتقنية؛ حيث يتطلب استخدامها تعلم القيم الأخلاقية ومبادئ الخصوصية والقدرة على تقويم صحة المعلومات المتوفرة على شبكة الإنترنت ودقتها، والاستفادة منها بالشكل الصحيح مع مراعاة التوثيق السليم لمصادر المعلومات وحقوق الملكية الفكرية الرقمية والحفاظ على أمن المعلومات".

في حين عرفتها منظمةNet safe (2018) على أنها الجمع بين مهارات واستراتيجيات الوصول للتكنولوجيا والقدرة على استخدامها للاتصال والتواصل والتعاون، وتحفيز القيم التي تدعم النزاهة والتواصل الإيجابي مع الآخرين، والاستفادة من الطلاقة الرقمية لتعزيز الفرص الاجتماعية والثقافية والاقتصادية وتحقيق أهدافها.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

كما تم تعريفها وفق ما ذكر فتحي (2019) بأنها المبادئ والقواعد والقوانين المستند عليها في استخدام التكنولوجيا لجميع فئات المجتمع؛ للرقي بالوطن وحمايته من كافة الأخطار من ناحية والاستفادة من استخدام التقنية الحديثة من ناحية أخرى.

وقد عرف طوالبة (2017) المواطنة الرقمية على أنها القيم اللازمة للاستخدام المثالي والإيجابي للتكنولوجيا التي يحتاجها ويستخدمها المواطنون الرقميون، والتي لا تنحصر على فئة أو عمر أو ثقافة معينة بل تشمل الجميع، وذلك لأجل حماية الوطن والرقي به.

في حين عرفتها البنا (2021) على أنها امتلاك المعارف والمهارات اللازمة لاستخدام التكنولوجيا بشكل واعي ولائق ووفق ضروريات الأمن والسلامة. كما وعرفها الدهشان والفويهي (2015) على أنها المعايير والقواعد والضوابط والأفكار والمبادئ المتبعة في التعامل الأمثل مع التكنولوجيا الرقمية والتي يستند عليها جميع المواطنين الصغار والكبار لأجل الاستفادة منها واستخدامها بشكل آمن مما يؤدي للمساهمة في رقي الوطن وضمان الوصول الرقمي العادل والحماية من مخاطرها والتوجيه نحو منافعها.

في حين عرفها براسيتيو (2022) على أنها الاستخدام الآمن للتكنولوجيا والقدرة على الفهم الرقمي والمشاركة الأخلاقية، وهي سلوكيات تكون بمثابة معيار أخلاقي لضمان المواطنة الرقمية ومسؤولياتها. كما وعرفتها المحروس (2018) على أنها الضوابط المتبعة في الاستخدام الأمثل للتكنولوجيا المتعددة بما تتضمن من مشاركة المعلومات الإلكترونية والمعارف، والتجارة الإلكترونية عبر الأنترنت والتبادل الإلكتروني بجميع أشكاله لصنع مواطن رقمي يستخدم الإنترنت بشكل مسؤول وذلك بهدف رقي الوطن.

وقد أشارت العتيبي (2023) إلى أن المواطنة الرقمية أتت للإجابة على العديد من التساؤلات مثل كيف يمكننا التعامل مع الآخرين في العالم الرقمي؟ وكيف يمكننا حماية أنفسنا من الأخطار والجرائم الرقمية؟ وماهي الأضرار المحتملة والتي يمكن أن تنجم عن الاستخدام غير المسؤول للتقنية؟ وكيف يمكننا الحفاظ على أسرارنا وكل ما نملك في العالم الرقمي؟ ومن يوفر لنا الحماية في العالم الرقمي؟

كما يمكن الإضافة إلى ذلك أن المواطنة الرقمية قد تجيب عن ماهي آداب وقواعد السلوك الرقمي؟ وكيف يمكننا حماية أنفسنا من الأخطار الصحية الناجمة عن الاستخدام غير الواعي للتقنية؟ وماذا يجب علينا فعله للحفاظ على الأمن الرقمي؟ وغيرها العديد من التساؤلات التي تتمحور حول علاقة الفرد والمجتمع بالتقنية.

مراحل تنمية المواطنة الرقمية

ويستدعي الوصول لهدف تنمية المواطنة الرقمية عدة مراحل والتي تتشكل في الخطوات التالية (طوالبة،2017) (Ribble,2006) (شرف ودمرداش،2014):

أولاً مرحلة الوعي: وتعني تثقيف الطلاب تقنياً، وهي مرحلة تتجاوز مفهوم التثقيف المنحصر في اكسابهم المهارات والمعارف حول المكونات المادية والبرمجيات الأساسية للتقنية فقط، بل تمتد للتوعية حول ما هو مناسب وغير مناسب من سلوكيات التعامل مع التكنولوجيا وتهدف هذه المرحلة لتحقيق الفهم الجيد حول طرق عمل التقنيات واستخدامها ومعرفة الفرد بمدى تأثيرها على نفسه وعلى الآخرين، وتحديد مدى وعي الفرد بالمشكلات المرتبطة بالتقنيات الحديثة ومدى وعيه بطرق استخدام التقنيات بأشكال يقبلها الأخرون من حوله.

ثانياً مرحلة الممارسة الموجهة: وتتضمن توفير بيئة مناسبة للاكتشاف والتجربة المنطوية حول استخدام التكنولوجيا، والتي قد يخطئ فيها المتعلم ويقوم المعلم بتوجيهه لما هو مناسب من استخدامات التكنولوجيا.

ثالثاً مرحلة النمذجة: وتتضمن هذه المرحلة تعريض المتعلم لنماذج جيدة حول الكيفية السليمة لاستخدام التكنولوجيا، بحيث تكون كل النماذج المحيطة بالمتعلم في بيئته قادرة على أن تكون قدوة يمكن أن يتخذها المتعلم.

رابعاً التغذية الراجعة: وفي هذه المرحلة تكون غرفة الصف مجال يسمح للمتعلمين والمعلمين المناقشة حول الاستخدام الأنسب للتكنولوجيا، وذلك بهدف تنمية القدرة على التفكير النقدي للحكم وتمييز ما هو مناسب وما هو غير مناسب من استخدامات التكنولوجيا.

أبعاد المواطنة الرقمية

والتي أشارت إليها العديد من الدراسات وتتضمن الإتاحة الرقمية (الوصول الرقمي): وهي العمل على توفير فرص متساوية للمواطنين الرقمين في الوصول للتكنولوجيا ومصادر المعلومات الرقمية والقدرة على استخدام الانترنت والأجهزة التكنولوجية، ولتحقيق الإتاحة الرقمية لابد من توفير بنية تحتية داعمة لجميع الأفراد دون تمييز؛ وذلك لضمان تكافؤ الفرص وضمان حق الجميع في الوصول الرقمي حيث يعد الوصول الرقمي أمراً

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

مهماً في هذا العصر الذي يقوم على ضرورة تمكين الأفراد والمجتمعات للاستفادة من كافة ما تقدمه التكنولوجيا (العقاد،2017)،

اللياقة الرقمية: وهي مسؤولية الفرد الذاتية عند استخدامه للتكنولوجيا والتي تكون من خلال الالتزام بآداب التعامل الرقمي ومراعاة القيم والمبادئ والسلوك الجيد دون أن يكون هناك اعتماد على ما يفرض من لوائح وعقوبات كرادع للسلوكيات غير المسؤولة عند استخدام التقنية,وتبنى المعايير الرقمية للسلوكيات والإجراءات من خلال التدريب على مهارات تهدف لصناعة أفراد مسؤولين قادرين على التصرف بتحضر ومراعين للقيم والمبادئ والسلوك الحسن ومدركين أن أي سلوك منهم قد يؤثر على غيرهم إيجاباً أو سلباً في المجتمع الرقمي(الدهشان، فويهي،2016) (إسماعيل،2018).

وقد يكون للمؤسسات التربوية دور بالغ الأهمية في غرس هذه التصرفات السليمة في المتعلمين كمواطنين رقميين وذلك من خلال التثقيف والتدريب لما لها دور مهم في تكوين مواطن رقمي مسؤول في هذا العصر (الجزار ،2014).

القوانين الرقمية: وهي القيود القانونية التي تعطي الحق في فرض عقوبات على من يخالفها والتي تعد محكم أساسي في استخدام التقنية (المسلماني ،2014). وقد أشار العقاد (2017) إلى أن فرض قوانين على استخدام التكنولوجيا يهدف لحماية المستخدمين أنفسهم بالدرجة الأولى وذلك في ظل الثورة الرقمية، في حين أوضح الجزار (2014) أن احترام القوانين الرقمية يعد بحد ذاته من أهم لأخلاقيات التقنية كما أن الالتزام بقوانين المجتمع الرقمي هو ما تقوم عليه المواطنة الرقمية بشكل كبير وقد وضعت هذه القوانين للحد من العديد من السلوكيات الخاطئة مثل ظاهرة اخترق معلومات وإنشاء فيروسات التجسس وتنزيل ملفات بشكل غير قانوني وغيرها من الظواهر.

الحقوق والمسؤوليات الرقمية: وهي حقوق المواطن الرقمي بما تتضمن من خصوصية وحرية في الاستخدام والتعبير، ويقوم دور المواطنة الرقمية في هذا البعد على توضيح هذه الحقوق بشكل كامل حتى يتم فهمها من قبل المواطن الرقمي كما يجب، بالإضافة إلى ذلك تعريفه بما يقابل حقوقه من واجبات تجاه حقوق وخصوصية الآخرين (الدهشان وفويهي،2015). وقد عرفتها المسلماني (2014) على أنها جميع الحقوق التي يتمتع بها المواطن الرقمي كالخصوصية وحرية التعبير والتي يجب عليه أن يفهمها ويعيها جيداً ويفهم ما يقابلها من مسؤوليات تقع عليه حتى يكون مواطن رقمي صالح.

الاتصالات الرقمية: نتيجة لما حظي به عصر الثورة الرقمية من إمكانية اتصالات لا محدودة تخطت ظروف الزمان والمكان والتي تنوعت بتنوع الكثير من وسائلها وأساليبها كالهواتف المحمولة ووسائل التواصل الاجتماعي وتطبيقات الإنترنت وغيرها الكثير، واجهت المواطنة الرقمية ذلك من خلال العمل على توعية الأفراد بشأن الخيارات المناسبة وكيفية الاستخدام الآمن والفعال والقدرة على اتخاذ القرار السليم عند مواجهة كافة الاتصالات المتاحة والوعي بكيفية التعامل معها وليس ذلك فقط بل أن يكون المواطن الرقمي على دراية كافية بقضايا الأمان والخصوصية على الإنترنت ،قادراً على تأمين بياناته المستخدمة في هذه الاتصالات ،عالماً بكيفية التعامل الأخلاقي على الإنترنت ،متفاعلاً بشكل إيجابي مع الآخرين عبر كافة تقنيات الاتصال (الدهشان وفويهي،2015).

الأمن الرقمي (الحماية الذاتية): يعد جانب قوي في المواطنة الرقمية حيث يركز هذا الجانب على حماية المعلومات الشخصية والبيانات الخاصة وتعزيز الأمن والسلامة عبر الأنترنت في مجتمع رقمي ضخم يعتمد بشكل كبير على الاتصالات الرقمية والتكنولوجيا وهو جانب يهدف لتكوين مواطن رقمي قادر على وقاية نفسه وحمايتها من خلال الأخذ بكافة الاحتياطات اللازمة وذلك عن طريق معرفة أدوات التحكم وبرامج الحماية من الفايروسات والقدرة على عمل نسخ البيانات واستخدام كلمات المرور القوية وتحديث البرامج والأنظمة وتأمين الحسابات الرقمية بالإضافة إلى تكوين مواطن رقمي قادر على التعامل مع الانتهاكات والسرقات والتهديدات المحتملة والهجمات السيبرانية وغيرها في حال حدوثها وتعلم الممارسات الصحيحة للتعامل معها (أشرف ودمرداش،2014).

الصحة والسلامة الرقمية: ويكون تحقيق هذا البعد من خلال نشر المعايير اللازمة لاستخدام التكنولوجيا الرقمية بشكل صحي وآمن من جميع النواحي الجسدية والعقلية والنفسية مع التوعية بعديد من الأمور كطرق الجلوس السليمة وتقنين أوقات استخدام الأجهزة وذلك تفادياً لأي مخاطر جسدية ونفسية كتأثيرها على العين والجسم وقلة النشاط البدني والإجهاد المستمر والإدمان (القرني ،2021). (السيد،2021)

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

وتعرف المسلماني (2014) الصحة الرقمية على أنها الإرشادات اللازمة لاستخدام التقنيات الرقمية بطريقة تضمن الصحة والسلامة البدنية والنفسية والعقلية، كما يقصد به أيضاً التدريب على الاستخدام الأمثل والأنسب للتقنيات دون التعرض لإجهاد بدني ونفسي وضمان عدم الوقوع في المخاطر الناتجة عن استخدام التقنية في الحياة الشخصية والعملية (دمرداش وشرف ،2014).

التجارة الرقمية: وهي عمليات البيع والشراء عبر الإنترنت حيث لابد أن يكون كلاً من البائع والمشتري على وعي تام بهذه العمليات وعلى فهم بالقضايا المتعلقة بها، وذلك يهدف بشكل عام إلى تكوين مستهلك وبائع واعي وفعال في عالم الاقتصاد الرقمي، كما أن هذا المحور يهدف بشكل أساسي للتدريب على ممارسة البيع والشراء في المجتمع الرقمي بأمان عالي مع مراعات أخلاقيات هذه الممارسات (الدهشان والفويهي، 2015) (السيد،2021).

محو الأمية الرقمية: وهي التدريب على استخدام أدوات التكنولوجيا والأسلوب الأمثل في تفعليها والاستفادة منها بالإضافة إلى التوعية بنوع التكنولوجيا المناسب انتقاءه وتعلمه، والعمل على تطوير المهارات اللازمة للتعلم والعمل في المجتمع الرقمي وذلك نظراً لأن مقياس الأمية أصبح مرتبطاً بقدرة الفرد على استخدام التقنية ،كما أن عملية تعلم وتعليم التكنولوجيا أصبحت عملية تجتمع فيها كافة الجهود الفردية والجماعية لتوفير فرص تعليم وتعلم استخدام التكنولوجيا والاستفادة منها، كما وتقوم المواطنة الرقمية بدورها في تثقيف الأفراد والمجتمع للاستخدام الأمثل للتكنولوجيا والاستفادة من إيجابيتها والحد من سلبياتها وإكساب العديد من المهارات اللازمة لمحو الأمية الرقمية ،وذلك نظراً لدمج التقنية في العديد من المجالات ورغبتاً في أخذ الأفراد والمجتمع لمستوى عالي من المهارات الرقمية. (المحروس،2018) (إسماعيل،2018) .

وقد قسمت المحروس (2018) أبعاد المواطنة الرقمية إلى ثلاث فئات رئيسية وهي كالتالي: الاحترام ويتضمن (الوصول الرقمي والقوانين الرقمية واللياقة الرقمية)، التواصل والتعليم ويتضمن (محو الأمية الرقمية والاتصالات الرقمية التجارة الرقمية)، الحماية وتتضمن (الأمن الرقمي والحقوق والمسؤوليات الرقمية والصحة والسلامة الرقمية).

ومن ناحية أخرى ترى عبد القوي (2016) والملاح (2017) أن المواطنة الرقمية تتمثل في ثلاث جوانب أساسية وهي الجانب المعرفي الذي يتعلق بالثقافة والوعي الخاص بالعالم والمجتمع الرقمي بما فيه من مكونات وأعضاء بالإضافة لمعرفة قوانين استخدام التكنولوجيا وإيجابياتها وسلبياتها، وجانب سلوكي يتعلق بترسيخ الأخلاقيات والقيم والقواعد السليمة لسلوك الفرد في العالم الرقمي، وجانب مهاري مهتم بقدرة الأفراد على امتلاك مهارات التعامل مع المجتمع الرقمي والاستخدام الفعال والناجح. ومن هنا أصبحت ثقافة المواطنة الرقمية ضرورة ملحة ومهمة يجب نشرها في كل مؤسسة تعليمية ومنزل بهدف تعزيز وحماية الأفراد من الأثار السلبية للتقنية والاستفادة المثلى من إيجابياتها.

أهمية المواطنة الرقمية

أتت المواطنة الرقمية استجابة لكون التقنية أصبحت ضمن الضروريات الاجتماعية والحياتية والتعليمية والعملية التي لا يمكن الاستغناء عنها للحصول على جميع الخدمات المختلفة، حيث وضعت القواعد والقوانين والآداب الأخلاقية التي تحقق استخدام التكنولوجيا والانتفاع بميزاتها وتفاعل الفرد مع غيره من خلالها مع شرط الحفاظ على سلوك آمن ومقبول اجتماعيا وقد يتضح من ذلك أن أهمية المواطنة الرقمية ليس في كونها تضع قائمة تتضمن السلوكيات الصحيحة والسلوكيات الخاطئة فقط بل في كونها أداة إدراك لمعرفة ماهوا صحيح وماهوا خاطئ مع وضع شروط جوهرية للاستفادة المثلى من التقنية والتي لا يمكن الالتزام بها إلا من خلال وضع آداب وقوانين واضحة (شرف ودمرداش،2014) (السيد،2016).

كما ترجع أهمية المواطنة الرقمية لطبيعة الفضاء الرقمي الذي يتصف بكثير من الانفتاح وحرية الاستخدام والذي قد يعرض الفرد للوقوع ضحية للكثير من الجرائم الإلكترونية أو القيام بها مالم يتم تحصينه بالوعي والدراية الكافية حيث تقوم المواطنة الرقمية بالعمل على تدريبه وتثقيفه رقمياً بشكل احترافي ؛وذلك بهدف حمايته من أضرار استخدام التقنية على جميع الأصعدة الشخصية والمهنية ،كما يجب معرفة أن كون الفرد قادر على استخدام التقنية لا يعني بالضرورة قدرته على توظيفها بشكل إيجابي خالي من الوقوع في أي أضرار محتملة (الدهشان والفويهي، 2015).

كما أن من أبرز ما يجعل المواطنة الرقمية ذات أهمية عالية هو ارتباطها بالمجتمع والذي يعود لأهميتها البالغة في تعزيز المشاركة والانخراط فيه بشكل فعال، حيث تقوم المواطنة الرقمية بدورها على تطوير فرد ومواطن

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

رقمي يستخدم أدوات التقنية للتواصل مع مجتمعه عبر الإنترنت بشكل مسؤول وقادر على توظيف التقنية في خدمة وطنه بالإضافة إلى ذلك فإن للمواطنة الرقمية ارتباط وعلاقه وثيقة بمنظومة التعليم بشكل عام ،حيث تساعد المعلمين والتربويين في إدراك ما على المتعلمين معرفته وكيفية توعيتهم حول السلوك اللازم لاستخدام التكنولوجيا بشكل فعّال بالإضافة إلى توجيههم وإرشادهم وحمايتهم من أي سلوكيات غير مرغوبه في تعاملاتهم الرقمية (القايد،2014).كما يمكن الإشارة لارتباطها ودورها البالغ الأهمية مع مرحلة الطفولة المبكرة بشكل خاص والذي يعود لطبيعة هذه المرحلة التي لابد أن يكتسب فيها الأطفال العديد من المهارات والسلوكيات الأساسية للتفاعل مع التكنولوجيا حيث تلعب المواطنة الرقمية دوراً في تهيئة الأطفال للمشاركة الآمنة في العالم الرقمي.

وتكمن أهمية ذلك في عدة جوانب كالتي ذكرها الملاح(2017) من حيث قدرة المواطنة الرقمية على تجهيز الأطفال للتعامل مع التحول الرقمي من خلال تدريبهم على استخدام التقنية ومعرفة كيف ومتى تستخدم مع زيادة الوعي لديهم لحماية أنفسهم والتفكير حول ما ينشر عبر الانترنت وكيفية تجنب آثاره ،وتوعيتهم بضروريات الأمن والسلامة الجسدية والنفسية المرتبطة باستخدام التكنولوجيا وتحذيرهم من المخاطر الناتجة عن الاستخدام غير الصحيح بالإضافة إلى زيادة المعرفة لديهم بأثار التكنولوجيا كالانعزال عن الآخرين والاكتفاء بالعالم الرقمي.

كما أن من أبرز جوانب الأهمية التي لا يجب أن نغفل عنها هي رؤية 2030للمملكة العربية السعودية والتي حرصت على التحول الرقمي في كافة القطاعات كما أنها تهدف بشكل أساسي لأن يمتلك المتعلم المعارف والمهارات التقنية اللازمة للوصول للمعرفة والاستفادة منها بالإضافة إلى أنها نصت على توظيف تقنية المعلومات والاتصالات في كافة القطاعات المختلفة على رأسها التعليم (وزارة الاقتصاد والتخطيط،2017).

أهداف تنمية المواطنة الرقمية

تهدف تنمية المواطنة الرقمية كما ذكر إسماعيل(2018) لوضع الأساسيات والفلسفات والأنظمة والقواعد التي من شأنها أن تخدم جميع المواطنين في المجتمع الرقمي مع مساعدة المنظمات المختلفة لبناء إطار ثابت يدعم معرفة المواطن للمواطنة الرقمية ،كما تهدف لتنمية مسؤولية الأسرة وكافة الجهات المختلفة في نشر الوعي والأمن الفكري وتبني استراتيجيات تنمي ثقافة التعامل بشكل حضاري مع التكنولوجيا وتوضح أبعادها القانونية التي تحمي من أي إساءات قد تحدث مع العمل على تنمية كافة الاتجاهات الاجتماعية والأخلاقية في المجتمع الرقمي ،ومن ناحية أخرى فهي تهدف بشكل واسع لتنمية الاندماج في الحياة الرقمية وتوظيف التقنيات المختلفة للمشاركة في كافة الأنشطة الاجتماعية والثقافية والتعليمية وغيرها بالإضافة إلى ذلك فهي تهدف لتعزيز العديد من المفاهيم كاحترام الخصوصية وآداب التعبير، كما أنها تعمل على إكساب المواطنين العديد من المهارات كمعرفة كيفية التمييز بين المعلومات الصائبة والخاطئة ومعرفة المواقع الخطيرة والمواضيع الضارة والتي يجب تجنبها وعدم الخوض فيها ،بالإضافة إلى أنها تقوم ببناء سياسة وقائية من أخطار التكنولوجيا وتحفيزية للاستفادة المثلى من كافة إيجابياتها.

وقد ذكر الملاح (2017)عدة أهداف لتعليم المواطنة الرقمية والمتمثلة في الهدف الأساسي وهو تحسين عملية التعلم والنتائج وإعداد طلاب في حيز يتضمن قواعد ومبادئ السلوكيات المناسبة والمسؤولة في استخدام التكنولوجيا وذلك بهدف صنع مواطنين رقميين ملائمين لمتطلبات القرن الحادي والعشرين كما ذكر عدة أهداف فرعية أخرى كتمثيل الوطن بصورة حسنة من خلال السلوك الرقمي الحسن ورفع مستوى الأمان الرقمي والتقليل من الانعكاسات السلبية في العالم الرقمي ،بالإضافة إلى توعية كافة المراحل ونشر ثقافة التعبير وفق الآداب وصناعة بيئة تواصل خالية من العنف ،والعمل على إزالة مفهوم الرقابة المشددة التي تقوم على انعدام الخصوصية واستبدالها برقابة ذاتية تقع وفق ضوابط الشريعة وأخلاقيات المجتمع .

مواصفات المواطن الرقمي

بحسب الطبيعة الرقمية للعصر الحالي فهو عصر يتطلب مواطنين رقميين بمواصفات خاصة لكي يكونوا قادرين على التعامل مع التكنولوجيا بالطريقة الصحيحة ويمكن تعريف المواطن الرقمي: على أنه فرد يمتلك مهارات استخدام التكنولوجيا منضبط بقواعدها ومدرك لأخلاقياتها وقادر على حماية نفسه من أخطارها والاستفادة من إيجابياتها.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

وقد عرف Dottere (2016)المواطن الرقمي على أنه: شخص نشأ في عصر التكنولوجيا الرقمية قادر على استيعابها والتعامل معها وتوظيفها لإنجاز ما يرغب به، في حين عرف القحطاني (2018) المواطن الرقمي على أنه الفرد المستخدم للإنترنت بانتظام وفعالية والمتمكن من استخدام الأجهزة الرقمية.

كما ذكرت الجمعية الدولية للتكنولوجيا في التعليم (2016) مواصفات المواطن الرقمي وهي أن يكون الفرد قادر على بناء وتأسيس هوية رقمية ذاتية، ويمتلك الوعي الكافي حول ما يقوم به من أنشطة في المجتمع الرقمي، ويدير بياناته الشخصية للحفاظ على خصوصيته في العالم الرقمي ويمارس سلوكيات إيجابية وقانونية وأخلاقية عند استخدام التكنولوجيا بالإضافة إلى أن يظهر نوع من الفهم والاحترام للحقوق والواجبات حول الملكية الفكرية.

وقد أضافت العبيد (2022) أن المواطن الرقمي مواطن يدرك العالم الرقمي ومكوناته ويمتلك مهارات الاستخدام الفعال للتكنولوجيا، كما أنه مواطن يعي القضايا الأخلاقية والاجتماعية والثقافية ويمتلك العديد من القيم المرتبطة بالتكنولوجيا، بالإضافة إلى ذلك فهو مواطن يمتلك العديد من الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام التكنولوجيا في التعلم والانتاجية والمشاركة في كافة الأنشطة المختلفة. أما من ناحية الحماية فهو مواطن قادر على حماية نفسه من المعتقدات الفاسدة المنتشرة في الأوساط الرقمية وقادر على حماية معلوماته الشخصية من أي ضرر قد يستطيع اللحاق بها وقادر على حماية صحته وسلامته النفسية والجسدية من خلال القدرة على ضبط الوقت الذي يقضيه في استخدام التكنولوجيا.

الدراسات السابقة للمواطنة الرقمية

دراسة النملة والسليم (2022) والتي هدفت للتعرف على دور معلمات التربية الأسرية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طالبات المرحلة المتوسطة، حيث استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وصممت أداة دراسة عبارة عن استبانة مكونة من أربعة محاور تتضمن (السلوك الرقمي والصحة الرقمية والتجارة الرقمية والحقوق والمسؤوليات الرقمية) والتي تم تطبيقها على عينة مكونة من (204) معلمة تربية أسرية عقب ذلك توصلت إلى نتائج تشير إلى متوسط يساوي(3.2452) درجة لدور معلمات التربية الأسرية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية بالإضافة إلى نتائج تدل على ارتفاع الوعي حول مفاهيم السلوك الرقمي والحقوق والمسؤوليات والصحة الرقمية بمتوسطات تساوي (3.3123،3.2672،3.2554) في حين أشار مفهوم التجارة الرقمية إلى متوسط يساوي (3.1589)درجة ، كما وأشارت النتائج لعدم وجود فروق دالة إحصائية تعزى لمتغيرات الخبرة المهنية والدورات وفي ضوء هذه النتائج أوصت الدراسة بعدة توصيات تتضمن إضافة مفاهيم المواطنة الرقمية في مقررات التربية الأسرية لجميع المراحل الدراسية وإقامة دورات للمعلمين والطلاب تتضمن التجارة الرقمية.

كما هدفت دراسة السيد وآخرون (2021) للتعرف على فاعلية برنامج تدريبي قائم على التكنولوجيا ثلاثية الأبعاد في تنمية المواطنة الرقمية والهوية الوطنية ،وقد نفذت الدراسة بواسطة المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة بالاختبار القبلي والبعدي الذي طبق على عينة من طلبة صعوبات التعلم النمائية ،وقد استخدمت الدراسة مقياس صعوبات التعلم النمائية بالإضافة إلى الاختبار المصور لمفاهيم المواطنة الرقمية والهوية الوطنية ،وقد توصلت الدراسة إلى نتائج تشير إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي والتي كانت لصالح المجموعة التجريبية في القياس البعدي وأوصت الدراسة بتوظيف التكنولوجيا في تنمية مهارات ومفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة مع تدريب على المعلمات على إكساب الأطفال مفاهيم المواطنة الرقمية.

وفي دراسة أجراها أحمد وآخرون (2022) والتي هدفت للتعرف على دور الخرائط الإلكترونية واليدوية في تعزيز مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طلاب المرحلة الإعدادية، وقد نفذت الدراسة باستخدام المنهج شبه التجريبي الذي طبق على عينة دراسة تتكون من (60) طالبة من الصف الثاني إعدادي حيث قسمت لمجموعتين تجريبيتين ،الأولى درست باستخدام الخرائط الإلكترونية ،والأخرى بالخرائط التقليدية كما أعدت أدوات قياس تضمنت اختبار لمفاهيم المواطنة الرقمية ،وقد أسفرت النتائج على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين والتي كانت لصالح المجموعة التجريبية التي درست بالخرائط الإلكترونية وفي ضوء هذه النتيجة أوصت الدراسة بتطوير مقررات دراسية تتضمن تعليم المواطنة الرقمية، بالإضافة إلى نشر الوعي حول استخدام التكنولوجيا في العملية التعليمية.

كما قامت دراسة علي (2017) بوضع تصور مقترح حول دور الأسرة ورياض الأطفال في العمل على إكساب الأطفال مفاهيم المواطنة الرقمية والتي هدفت بدورها على توضيح دور الروضة والأسرة في إكساب الأطفال

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

القواعد اللازمة لتكوين طفل واعي بسلوكيات المواطنة الرقمية بالشكل الأمثل، و استخدمت الدراسة المنهج الوصفي الذي طبق على عينة مكونة من (50) معلمة رياض أطفال، و (474) من أولياء الأمور للأطفال الملتحقين بمرحلة رياض الأطفال استخدمت معهم أداة الاستبانة كما أنها استخدمت اختبار المواقف المصور والذي طبق على عينة تكونت من (100) طفل من رياض الأطفال، وفي ضوء ما سبق توصلت إلى نتائج والتي تشير إلى قلة وعي أولياء الأمور بمفاهيم المواطنة الرقمية والتي أثرت بدورها على وعي الأطفال ، كما أشارت إلى عدم المعرفة الكافية لمعلمات مرحلة رياض الأطفال بمفاهيم المواطنة الرقمية ، وفي الختام أوصت الدراسة بعدة توصيات من أبرزها تكثيف الدورات لمعلمات رياض الأطفال وأولياء الأمور والذي يتضمن رفع الوعي الرقمي لديهم وذلك لنقل مفاهيم المواطنة الرقمية للأطفال.

في حين هدفت دراسة محمد والقرني(2022) إلى معرفة درجة وعي طلاب وطالبات المرحلة المتوسطة بعناصر المواطنة الرقمية ،حيث استخدمت المنهج الوصفي بأداة استبانة طبقت على عينة مكونة من 436 طالبا وطالبة ،و توصلت الدراسة إلى نتائج حسب متغيرات (الجنس،الصف،مستوى التمكن من الحاسب)و التي كانت تشير إلى درجة وعي مرتفعة لدى طلاب وطالبات المرحلة المتوسطة ككل مع عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير الجنس باستثناء محور الاتيكيت الرقمي والذي كان لصالح الإناث ،كما وجدت فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير الصف الدراسي والتي كانت لصالح طلبة الصف الأول متوسط تحديداً ،ووجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لصالح المستوى المتقدم في التمكن من استخدام الحاسب الآلي، وقد أوصت الدراسة بعدة توصيات كتعزيز قيم المواطنة الرقمية وتوفير الوصول الرقمي للطلاب .

وفي دراسة للمحروس (2018) والتي طبقت على (50) معلمة رياض أطفال والتي كانت بهدف الكشف عن مستوى معرفتهم بأبعاد ومبادئ المواطنة الرقمية، استخدمت فيها المنهج الوصفي بأداة استبانة لقياس الوعي بأبعاد المواطنة الرقمية، وقد توصلت لنتائج تشير إلى وجود قصور في أبعاد (التعليم، والاحترام، والحماية) من أبعاد المواطنة الرقمية، كما أوصت بتوفير برامج تدريبية وندوات بهدف التوعية بمبادئ المواطنة الرقمية لدى المعلمات.

وفي دراسة أجرتها الخريسات (2018) هدفت للتعرف على أثر التعلم بالهاتف النقال في تعزيز مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طلبة الصف الأول ثانوي ،استخدمت الدراسة استبانة للمواطنة الرقمية وتم إعداد وحدة باستخدام الهاتف النقال ، كما استخدمت المنهج شبه التجريبي على عينة دراسة تتكون من (43) طالب قسموا لمجموعتين ضابطة وتجريبية ، وتم تصميم اختبار للمواطنة الرقمية كأداة للدراسة عقب ذلك توصلت الدراسة لنتائج تشير إلى وجود أثر لاستخدام التعلم بالهاتف النقال في تعزيز المواطنة الرقمية كما أوصت الدراسة باستخدام الهاتف النقال في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية.

وأجرت الخالدي (2022) دراسة تهدف للتعرف على دور معلمات رياض الأطفال في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية حسب وجهة نظرهم، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي والذي طبق على(178) معلمة من معلمات رياض الأطفال وذلك بواسطة استبانة تضمنت معلومات عن أفراد العينة كالعمر والمؤهل العلمي والخبرة، والقسم الثاني المتضمن للتعليم والحماية والاحترام، وقد توصلت الدراسة إلى نتائج تشير إلى الدرجة العالية لدور المعلمات في تنمية المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة ووجود أثر يعزى للمؤهل العلمي والخبرة وعدم وجود أثر يعزى للعمر، وفي ضوء ما سبق أسفرت الدراسة عن عدة توصيات تتضمن التشجيع لإقامة دورات وورش ترشد لأهمية المواطنة الرقمية مع رياض الأطفال وضرورة نشر ثقافة المواطنة الرقمية بينهم.

ودراسة العتيبي (2023) التي هدفت للكشف عن دور بيئة إلكترونية قائمة على تصميم أنشطة تعليمية في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى معلمات الحاسب الآلي حيث استخدم فيها المنهج شبه تجريبي ذو المجموعة الواحدة الذي طبق على عينة تتكون من (22) معلمة حاسب ، والتي صمم فيها بيئة تعلم إلكترونية بالإضافة لبطاقة ملاحظة الأداء ،وقد توصلت الدراسة لعدة نتائج تشير إلى فاعلية البيئة الإلكترونية في تنمية مهارات معلمات الحاسب في تصميم الأنشطة المعزز للمواطنة الرقمية، ووجود أثر بلغ حجمه (0,96) ، بالإضافة لوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي الدرجات في التطبيق القبلي والبعدي والتي كانت لصالح التطبيق البعدي ، وفي ضوء النتائج أوصت الدراسة على تطبيق الدراسة لهدف الكشف عن فاعلية النموذج الإلكتروني المقترح على عينات أخرى من المعلمات في تخصصات مختلفة.

كما أجرى السرحان وآخرون (2018) دراسة هدفت لقياس درجة الوعي بمفاهيم المواطنة الرقمية لدى طلبة مرحلة البكالوريوس في كلية العلوم التربوية بالجامعة الأردنية، وتحديداً في ضوء متغيرات كالعمر والجنس

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

ومكان السكن ومستوى استخدام الإنترنت ،حيث استخدمت الدراسة المنهج الوصفي بأداة الاستبانة والتي طبقت على عينة عشوائية مكونة من (230)طالبة وطالب ،وتوصلت الدراسة إلى نتائج تشير إلى الدرجة المتوسطة لوعي الطلبة بمفهوم المواطنة الرقمية ،كما توصلت لعدم وجود فروقات تعود للجنس والعمر ودرجة استخدام الإنترنت ومكان السكن ،وفي ضوء ذلك أوصت الدراسة بأهمية توعية الطلبة بطرق الحماية من مخاطر استخدام الإنترنت مثل كيفية التصرف في حالات الخطر.

وهنا يظهر اختلاف البحث الحالي عن الدراسات السابقة في محاولة للكشف عن أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة، حيث لم يسبق أن تم البحث عن هذين المتغيرين سوياً في حدود ما تم الاطلاع عليه مسبقاً.

فرضية البحث

1-توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على الاختبار المصور لمفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي.

منهج البحث

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج شبه تجريبي ذو المجموعة الواحدة باختبار قبلي وبعدي وذلك لملائمته طبيعة الدراسة وطريقة جمع البيانات ومعالجتها، كما أن المنهج شبه التجريبي قد يسمح بالتحكم بشكل جزئي بالتجربة وتوازن نسبي للوصول إلى نتائج معقولة للمقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة وتحديد أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة.

مجتمع البحث

مجتمع الدراسة الحالية يتكون من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة وهم مرحلة عمرية يتميزون بعدة خصائص انفعالية وعقلية واجتماعية ومعرفية، كما تمتلك هذه المرحلة عدة مهارات أساسية كالقراءة والكتابة والحساب ومهارات التواصل الاجتماعي بالإضافة للعديد من المهارات الحركية واستخدام الحواس في التعلم(حامد،2014). وذلك وفق مبادئ ونظريات تعليمية تسعى لتحقيق النمو الشامل والمتكامل وتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة مع هذه المرحلة، بمدينة أبها بالمملكة العربية السعودية خلال العام الدراسي الثاني.

عينة البحث

تم اختيار عينة الدراسة بطريقة قصدية وهي عبارة عن مجموعة تجريبية واحدة مكونة من (30) طفل من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

مواد البحث

صُممت المادة التعليمية وفق نموذج ADDIE أحد نماذج تصميم التعليم وهو نموذج ذو أسلوب نظامي يعمل على تزويد المصمم بإطار إجرائي لضمان فاعلية وكفاءة المواد التعليمية في تحقيق الأهداف المتوقعة(علي،2016).

مرحلة التحليل (Analysis)

وتعد هذه المرحلة مرحلة أساسية لتصميم المادة التعليمية وكل ما سيتبع هذه المرحلة من خطوات سيكون تبعاً لما تم الوصول إليه في هذه المرحلة حيث سيتم فيها عدة إجراءات وهي كالتالي:

أولاً: تحديد الهدف التعليمي من القصة الرقمية وهو تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة.

ثانياً: تحليل خصائص المتعلمين، وهم أطفال مرحلة الطفولة المبكرة الذين لهم عدة خصائص تتضمن الخصائص العقلية كالفهم والاستيعاب وخصائص لغوية كالقدرة على تعلم الكلمات والعبارات وخصائص اجتماعية كالقدرة على التفاعل، وخصائص أخلاقية كفهم بعض القواعد والضوابط والتمييز بين الصحيح والخاطئ وهم فئة عمرية تتعلم من خلال الحواس المختلفة كما أنها تكتسب المعلومات المقدمة بطريقة واضحة ومبسطة، وقد تم تحديد هذه الخصائص لإعداد قصة رقمية تناسب هذه المرحلة.

ثالثاً: تحليل الحاجات التعليمية ،حيث تم تحليل الحاجات التعليمية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة عن طريق تحديد مستوى أطفال هذه المرحلة من خلال مراجعة بعض معلمات الطفولة المبكرة ،كما تم تحديد الحاجات التعليمية المتوقع تحقيقها من خلال هذه القصة الرقمية المتضمنة بعض مفاهيم المواطنة الرقمية والتي اقتصرت على (الوصول الرقمي ،الاتصال الرقمي ،الأمن الرقمي ،اللياقة الرقمية ،الصحة والسلامة الرقمية) وذلك لمدى

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

ملاءمتها طبيعة هذه المرحلة ،وتتضمن هذه المحاور عدة نقاط تفصيلية وهي (القدرة على تشغيل الهاتف، الاتصال والتواصل عن طريق أيقونة الاتصال والواتس آب والفيس تايم،معرفة تطبيقات التعلم الرقمية ، تمييز السلوكيات المناسبة وغير المناسبة عند استخدام الاجهزة الرقمية ،تمييز أضرار استخدام الأجهزة الرقمية على الصحة الجسدية والنفسية، معرفة قواعد استخدام الأجهزة من حيث المدة الزمنية والجلسة السليمة).

رابعاً: تحليل المهام والموارد المتضمنة تحديد الشخصيات والمشاهد والأحداث والأصوات والمدة الزمنية للقصة ووقت البدء والانتهاء، وتحديد البرنامج الذي سيتم إنشاء القصة الرقمية من خلاله وهو موقع vyond. وتحديد متطلبات عرض القصة الرقمية وهي السبورة ذكية.

مرحلة التصميم (Design)

تقوم هذه المرحلة على ما تم الوصول إليه في مرحلة التحليل وذلك لأجل صياغة الأهداف التعليمية والاستراتيجيات التدريسية:

وتصاغ الأهداف التعليمية وفق تصنيف بلوم كالتالي:

-أن تحدد الطالبة الزر الذي يمكنه فتحه الهاتف من خلاله.
-أن تحدد الطالبة أيقونة الاتصال الصوتي.
-أن تحدد الطالبة أيقونة إرسال رسالة نصية.
-أن تحدد الطالبة أيقونة المراسلة الفورية.
-أن تحدد الطالبة أيقونة الاتصال السمعي والمرئي.
-أن تطابق الطالبة بين كل تطبيق تعليمي ووظيفته.
-أن تميز الطالبة أن سلوك التحدث مع الغرباء سلوك غير آمن.
-أن تميز الطالبة الأماكن غير المناسبة لاستخدام الأجهزة الرقمية.
-أن تميز الطالبة الأماكن المناسبة لاستخدام الأجهزة الرقمية.
-أن تميز الطالبة السلوكيات المناسبة لاستخدام الأجهزة الرقمية في الأماكن العامة.
-أن تحدد الطالبة ضرر كثرة الجلوس على الأجهزة الرقمية على الصحة الجسدية.
-أن تحدد الطالبة ضرر كثرة الجلوس على الأجهزة الرقمية على الصحة النفسية.
-أن تحدد الطالبة المدة المناسبة لاستخدام الهاتف.
-أن تميز الطالبة بين الجلسة الخاطئة والجلسة السليمة أثناء استخدام الهاتف.

وستكون استراتيجية التدريس من خلال عرض القصة الرقمية أمام الطالبات داخل غرفة المصادر.

مرحلة التطوير (Develop)

تم في هذه المرحلة تصميم القصص الرقمية من خلال كتابة وإعداد سيناريوهات تتضمن مجموعة من مفاهيم المواطنة الرقمية ثم القيام بتجميع الوسائط المتعددة والمواد اللازمة لإنشاء القصة الرقمية وتضمنت الوسائط المتعددة ما يلي:

-الصور حيث اشتملت القصة الرقمية على عدة صور تمثل العديد من أفكار القصة وكان اختيارها وفق معايير معينة كالوضوح والجودة والحداثة ومناسبتها للهدف ومناسبتها للفئة المستهدفة، والاهتمام بالناحية الجمالية من حيث تناسق الألوان.

-الاصوات حيث تم تسجيل صوت الراوي مع التركيز على الطلاقة ورفع وخفض وتلوين الصوت حسب المشهد ومراعاة تزامن الصوت مع المقاطع في القصة، والحفاظ على وضوح ودقة الصوت من خلال استخدام ميكروفون بمواصفات جيدة وإضافة مؤثرات صوتية تعزز الأحداث وتضيف نوع من الجمال للقصة دون أن تطغى على الصوت الأصلي.

-النصوص حيث تم استخدام نصوص في مواضع معينة لتوضيح بعض الأفكار الأساسية وتم العناية بعدة معايير كوضوح النصوص والحجم المناسب وتناسق لون النص مع خلفية الشاشة.

وتم التطبيق الرقمي عن طريق استخدام برنامج Vyond وهو البرنامج الذي تم إعداد القصص الرقمية بواسطته وذلك من خلال تصميم الشخصيات وإضافة الأصوات والصور والنصوص والمؤثرات الصوتية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

مرحلة التطبيق (Implementation)

يتم في هذه المرحلة تطبيق القصة الرقمية وجعلها متاحة للطالبات في الغرفة الصفية وذلك بواسطة السبورة الذكية أو جهاز البروجكتر مع الحرص على تهيئة الظروف المناسبة للتطبيق.

مرحلة التقويم (Evaluation)

ويتضمن التقويم التكويني للقصة الرقمية في جميع مراحل إنتاجها، والاستجابة للملاحظات عقب عرضها على مجموعة من المحكمين للتأكد من مدى صلاحيتها وملاءمتها أخلاقياً وتصميمياً وتعليمياً مع الأطفال والتعديل وفق ذلك، والتقويم الختامي الذي يهدف للتأكد من قدرة القصة الرقمية على تحقيق الهدف التعليمي المحدد وهو إكساب الأطفال مفاهيم المواطنة الرقمية.

أدوات البحث

اختبار مفاهيم المواطنة الرقمية المصور وهو اختبار يهدف لقياس أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة وتم اختيار اختبار المفاهيم المصور لمدى ملائمته طبيعة هذه المرحلة وطبيعة المفاهيم المتوقع تنميتها ، كما تم التحقق من ذلك من خلال الاطلاع على عينة من الدراسات التي اهتمت بتنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة كدراسة البنا (2021) والتي هدفت للتعرف على فاعلية وحدة مقترحة في تنمية بعض مفاهيم ومهارات المواطنة الرقمية وتم قياس مفاهيم المواطنة الرقمية من خلال اختبار المفاهيم الذي طبق على هذه المرحلة.

كما أن هناك دراسات اهتمت بتنمية مفاهيم المواطنة الرقمية مع مراحل أخرى كدراسة محمد وآخرون (2022) والتي هدفت للكشف عن فاعلية الخرائط الإلكترونية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى المرحلة الإعدادية، واستخدمت هذه الدراسة اختبار المفاهيم مع العينة المستهدفة.

خطوات تصميم الاختبار

أولاً: تحديد الهدف من الاختبار وهو قياس أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة ثم تم الاطلاع على بعض الدراسات لتحديد المقاييس المناسبة لهذه المفاهيم وهذه المرحلة وتم التوصل من خلال ذلك إلى ملائمة اختبار المفاهيم المصور كأداة للقياس.

ثانياً: صياغة بنود الاختبار البالغ عددها (15) سؤال والتي تضمنت عدة أنواع من الأسئلة وهي الاختيار من متعدد والصح والخطأ ووضع إشارة في المكان الصحيح.

ثالثاً: إضافة الصور الملونة للاختبار وذلك لمدى فاعليتها وملائمتها لهذه المرحلة وطبيعة المفاهيم المقدمة.

رابعاً: تقدير وتوزيع درجات الاختبار بحيث تم وضع درجة واحدة للإجابة الصحيحة وصفر للإجابة الخاطئة وبالتالي تكون الدرجة الكلية للاختبار (15) درجة.

خامساً: عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين للتحقق من الصدق الظاهري للاختبار وتطبيق الاختبار على عينة استطلاعية مكونة من 30طفل للتأكد من صدق الاختبار الداخلي وثباته.

صدق أداة الدراسة

تم التحقق من صدق أداة الدراسة من خلال ما يلي:

أولاً: الصدق الظاهري

تم عرض اختبار المفاهيم على مجموعة محكمين من ذوي الاختصاص والخبرة من أعضاء هيئة التدريس في مجال تقنيات التعليم ومعلمات في مجال الطفولة المبكرة البالغ عددهم (6) محكماً ومحكمة حيث قاموا بتقييم الأداة وتحديد إذا ما كانت فقراتها مناسبة أم غير مناسبة من حيث مدى ملاءمتها لغوياً ومدى ملاءمتها للهدف والفئة المستهدفة، وفي ضوء ذلك تم القيام بالتعديلات اللازمة لإعداد الأداة بشكلها النهائي.

ثانياً: صدق الاتساق الداخلي

بعد تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية مكونة من 30طفل تم حساب صدق الاتساق الداخلي بحساب معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للاختبار، وجاءت النتائج كما هو موضح في الجدول التالي:

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

جدول رقم (1)
معاملات ارتباط بيرسون بين درجات كل فقرة والدرجة الكلية للاختبار

م	معامل الارتباط
1	.629**
2	.490**
3	.826**
4	.704**
5	.689**
6	.720**
7	.519**
8	.836**
9	.940**
10	.586**
11	.887**
12	.497**
13	.541**
14	.758**
15	.742**

** معامل الارتباط دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$).

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين درجات كل فقرة والدرجة الكلية للاختبار جاءت دالة إحصائياً، مما يدل على توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة. أي أنها تقيس ما وضعت لقياسه.

ثبات أداة الدراسة

للتحقق من ثبات الاختبار تم استخدام معادلة ألفا كرونباخ، وجاءت النتائج كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (2)
معامل ثبات الاختبار من خلال معادلة ألفا كرونباخ

المقياس	معامل الفاكرونباخ	عدد العبارات
اختبار المفاهيم مصور	0.921	15

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

يتضح من الجدول السابق أن معامل الثبات الكلي للاختبار (0.921) وهي قيمة عالية تدل على ثبات الأداة.

إجراءات البحث

1. الاطلاع على البحوث والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الدراسة الحالية ثم تحديد مفاهيم المواطنة الرقمية وذلك من خلال إعداد قائمة بمفاهيم المواطنة الرقمية وعرض القائمة على مجموعة من المحكمين لتحديد مدى صلاحيتها للتطبيق وتعديل القائمة في ضوء ذلك.
2. تحديد معايير القصة الرقمية وخطوات تصميمها وفق نموذج التصميم ADDIEثم القيام بإنتاجها بشكل رقمي من خلال برنامج Vyond يلي ذلك عرضها على مجموعة من المحكمين للتأكد من مدى مناسبتها للهدف وللمرحلة العمرية وتحديد ما إذا كانت ملائمة تصميمياً وتعليمياً وأخلاقياً.
3. الاطلاع على العديد من الدراسات لتحديد أداة التقويم المناسبة لمفاهيم المواطنة الرقمية ولطبيعة مرحلة الطفولة المبكرة حيث تم التوصل إلى اختبار المفاهيم المصور والذي وجد أنه مناسب لهذه الدراسة.
4. إعداد الاختبار من خلال مجموعة من الخطوات ثم عرضه على مجموعة من المحكمين للتأكد من الصدق الظاهري وتطبيقه على عينة استطلاعية للتأكد من الثبات والصدق الداخلي للاختبار، وإجراء التعديلات وفق ذلك.
5. اختيار عينة البحث المكونة من مجموعة تجريبية واحدة والتي تمت إجراءات الدراسة معها على النحو الآتي أولاً تطبيق الاختبار القبلي ثم تدريس مفاهيم المواطنة الرقمية باستخدام القصة الرقمية يلي ذلك تطبيق الاختبار البعدي ثم تم تصحيح الاختبار ورصد النتائج ومعالجتها وتحليلها إحصائياً وتفسيرها، ووضع المقترحات والتوصيات في ضوء ذلك.

أساليب تحليل البيانات

للإجابة على سؤال البحث وبناء على منهجية البحث وأهدافه وطبيعته التي يسعى لتحقيقها تم تحليل بيانات البحث باستخدام برنامج (SPSS)بالأسلوب الإحصائيPaired sample T-test لمعرفة الفرق بين متوسطات درجات العينة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي في مفاهيم المواطنة الرقمية والتي تعزى لاستخدام القصة الرقمية.

نتائج البحث

يتضمن هذا الفصل عرض نتائج الدراسة التي تم الوصول إليها في ضوء سؤال البحث وأهدافه حيث هدفت الدراسة للتعرف على أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة، ولتحقيق هذا الهدف تم تطبيق اختبار المفاهيم المصور على مرحلة الطفولة المبكرة وتمت معالجة البيانات إحصائياً عن طريق برنامج Spss وذلك بهدف اختبار صحة فرضية الدراسة عقب ذلك مناقشة النتائج وفيما يلي سيتم التفصيل حول ذلك:

السؤال: ما أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة؟

الفرضية: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على الاختبار المصور لمفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي.

للإجابة على هذا السؤال؛ تم اختبار الفرضية التي نصت على: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على الاختبار المصور لمفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي"، وذلك بإجراء اختبار (ت) للعينات المرتبطة، وجاءت النتائج كما هو مبين في الجدول التالي:

جدول رقم (3)

نتائج اختبار ت لدلالة الفروق بين درجات عينة الدراسة

الاختبار	القياس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	قيمة الدلالة
الاختبار المصور لمفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة	القبلي	30	11.50	2.97	8.729	.001
	البعدي	30	13.97	1.88		

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

يوضح الجدول السابق أن قيمة الدلالة لاختبار (ت) بلغت (0.001)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، وذلك يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على الاختبار المصور لمفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح متوسط درجات القياس البعدي ذات المتوسط الحسابي الأعلى. وبذلك يثبت لدينا صحة الفرضية التي نصت على: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على الاختبار المصور لمفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي.

ولمعرفة حجم الأثر للاختبار، تم إجراء اختبار كوهين دي، وجاءت النتائج كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (4)

نتائج اختبار كوهين دي لحجم الأثر

الاختبار	إحصائية كوهين	حجم الأثر
الاختبار المصور لمفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة	1.55	كبير

يتبين من الجدول السابق أن حجم الأثر للاختبار كان في المدى (أكبر من 0.8)، وذلك يدل أن حجم الأثر كبير، وهذا يعني ان توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة ذو أثر كبير.

ويمكن تفسير هذه النتيجة وفقاً لعدة أسباب وهي كالتالي:

أن تقديم مفاهيم المواطنة الرقمية من خلال تنويع المثيرات وتكاملها عن طريق القصة الرقمية أدى لاستيعاب الأطفال المفاهيم التي قدمت لهم، بالإضافة إلى أن القصة الرقمية تميزت بعرض هذه المفاهيم في تصميم جذاب جمع بين اللغة المباشرة والصور والأصوات والأشكال والشخصيات مما ساعد على زيادة فهم واستيعاب المحتوى المقدم من خلال القصة الرقمية.

كما يرجع ذلك إلى طريقة تصميم القصة الرقمية وفق أحد نماذج التصميم التعليمي الذي ركز على تحديد الهدف التعليمي للقصة الرقمية وعمل على تحليل خصائص المتعلمين وحاجاتهم التعليمية بالإضافة إلى صياغة الأهداف التعليمية والاستراتيجية التدريسية التي ستقوم عليها القصة الرقمية مما عمل بدوره على تصميم قصة رقمية حققت الهدف من الدراسة وتوصلت لهذه الأثار الإيجابية.

بالإضافة إلى ذلك يمكن القول إن القصة الرقمية راعت أنماط التعلم المختلفة لدى الطالبات حيث أن بعض الطالبات تتعلم عن طريق البصر والأخرى عن طريق السمع والبعض الآخر عن طريق الجمع بين مختلف الحواس؛ لذلك ساعدت القصة الرقمية الطالبات على الفهم رغم اختلاف قدراتهم وأنماط تعلمهم وذلك قد أتضح في نتائج القياس البعدي.

ومن ناحية أخرى يمكن الإشارة إلى أن مرحلة الطفولة المبكرة مرحلة عمرية تتميز بالعاطفة وسرعة التأثر بالمواقف والمشاهد، وهذا ما عملت عليه القصة الرقمية من خلال ملامسة عاطفة الأطفال وبالتالي زادة قدرتهم على استيعاب هذه المفاهيم وثباتها في ذاكرتهم كما أن استخدام القصة الرقمية في التدريس زاد من دافعية وحماس الأطفال نحو التعلم وعمل على تحفيز انتماءهم لبيئة التعلم الجذابة التي خاطبت خصائصهم الانفعالية والنفسية من خلال القصة الرقمية، كما أنها حولت مفاهيم المواطنة الرقمية من مفاهيم مجردة يصعب على هذه المرحلة استيعابها إلى مفاهيم محسوسة يسهل على عقول الأطفال تقبّلها والتجاوب معها .

أما من ناحية نتيجة القياس القبلي يمكن القول أنّ ذلك قد يعود لعدم معرفة الأطفال ووعيهم بمفاهيم المواطنة الرقمية مسبقاً، ولكن بعد تطبيق القصة الرقمية نتج عن ذلك تحسن ملحوظ في وعيهم ومعرفتهم وذلك يرجع إلى إعداد مواد الدراسة وهي القصص الرقمية بالشكل المناسب بالإضافة لتعاون معلمة الصف مع الباحثة الذي كان له أثر إيجابي في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى الأطفال، كما يمكن أن يتّضح من ذلك أن الأطفال في هذه المرحلة قادرين على اكتساب العديد من المفاهيم المختلفة كمفاهيم المواطنة الرقمية في حال قدمت لهم بشكل جيد.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

ومما تم ذكره سابقاً يتّضح أن هذه النتيجة تؤكد مدى نجاح وفاعلية القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال المجموعة التجريبية، ومن الملاحظ من خلال تطبيق القصة الرقمية وجود ترابط بين متغيرات هذه الدراسة وأن المتغير الأول أثر على المتغير الثاني وكان له مسبباً ونتيجة.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من : الشناوي (2017) التي هدفت للتعرف على أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية المفاهيم الصحية لدى رياض الأطفال ودراسة المبارك(2019)التي هدفت لقياس أثر القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير لدى الصف الثالث الابتدائي ودراسة أمين (2022)التي هدفت للكشف عن دور القصة الرقمية في تنمية استراتيجيات لمواجهة التنمر الرقمي لدى مرحلة الطفولة المبكرة ودراسة عسيلي (2024)للتعرف على دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى مرحلة رياض الأطفال ودراسة السيد(2017)للبحث عن فاعلية القصص الرقمية في تطوير المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل مرحلة رياض الأطفال

بالإضافة لدراسة طيون (2022) التي أجريت لقياس فاعلية القصة الرقمية في تنمية مهارة المحادثة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الأساسية، ودراسة حمّاد وأبو حماد (2022) التي بحثت عن تأثير القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف السادس أساسي.

ملخص نتائج البحث

هدفت الدراسة الحالية للتعرف على أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة وفيما يلي ملخص لمشكلة للبحث، وسؤال البحث وفرضيته، والنتائج، وأبرز التوصيات والمقترحات التي يمكن الوصول لها في ضوء تلك النتائج.

انبثقت مشكلة الدراسة الحالية من وجود وحتمية الأجهزة الرقمية التي أصبحت ضرورة من ضروريات الحياة وما نتج عن ذلك من استخدام متزايد لها من قبل الأطفال ولكن مع ضعف الرقابة والتوجيه وما قد ينتج عن ذلك من أخطار كثيرة ومحتملة قد تواجه مستخدميها من هذه الفئة تحديداً، وقد أوضحت العديد من الدراسات كدراسة البناء (2022) وعطا الله (2020) وجود قصور كبير في مفاهيم المواطنة الرقمية لدى الأطفال مع ضعف وعيهم بالمبادئ والقيم اللازمة عند استخدام التكنولوجيا ونظراً لكون المواطنة الرقمية من المفاهيم التي يجب إكسابها للأطفال عن طريق العملية التعليمية وتقنياتها ووسائطها المختلفة التي قد تكون ذات فاعلية كبيرة في تنمية وتعزيز هذه المفاهيم ؛ونتج عن ذلك سؤال الدراسة الحالي: ما أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة؟.

وللإجابة على هذا السؤال تم اختبار صحة الفرضية التي نصت على: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على الاختبار المصور لمفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي وقد تم اختبار الفرضية بإجراء اختبار (ت) للعينات المرتبطة حيث بلغت قيمة الدلالة لاختبار (ت) (0.001) وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة($\alpha \leq 0.05$)،كما أن المتوسط الحسابي للقياس البعدي بلغ 13.97وهو المتوسط الحسابي الأعلى مقارنة بالمتوسط الحسابي للقياس القبلي ،كما بلغ حجم الأثر للاختبار 1.55وهو حجم أثر يشير إلى أن يشير إلى أن توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية كان ذو فاعلية وأثر كبير .

ختاماً أكدت هذه النتيجة صحة فرضية الدراسة حيث توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على الاختبار المصور لمفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي.

التوصيات

من خلال ما توصلت إليه هذه الدراسة من نتائج يوصى بالآتي:

1. استخدام القصة الرقمية والاستفادة من الوسائط المتعددة في العملية التعليمية لتحسين نتائج التعلم.
2. توظيف القصة الرقمية مع العديد من الاستراتيجيات المختلفة في العملية التعليمية ووفق مراحل التصميم التعليمي.
3. تدريب معلمات الطفولة المبكرة على توظيف التقنية في التعليم.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

4. لفت نظر المعلمين والتربويين لأهمية توظيف الوسائط المتعددة في إكساب العديد من المهارات والمفاهيم المختلفة.
5. تصميم برامج تقنية تعليمية تساعد على تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لمرحلة الطفولة المبكرة وللمراحل الأخرى.
6. إقامة دورات لمعلمات الطفولة المبكرة حول أهمية وضرورة مفاهيم المواطنة الرقمية لهذه المرحلة.
7. ضرورة تضمين مفاهيم المواطنة الرقمية في مناهج الطفولة المبكرة والمراحل الأخرى.

المقترحات

1. دراسة أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية نواتج تعلم ومفاهيم أخرى (كالهوية الوطنية، والمفاهيم الوقائية) لدى مرحلة الطفولة المبكرة.
2. دراسة أثر تقنيات أخرى في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة والمراحل الأخرى.
3. إجراء دراسة مماثلة للدراسة الحالية مع عينات أخرى وأكبر ومع متغيرات إضافية كمتغير الجنس.
4. إجراء دراسة وصفية لدرجة توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة.
5. إجراء دراسة وصفية للكشف عن واقع تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة.

المراجع

1. أبو رحاب، عبد الشافي سيد أحمد، أمين، عبد الرحيم عباس، راوي، مروة محمود. (2019). القصة الرقمية في العملية التعليمية. مجلة العلوم التربوية، (41) ، 402-432.
2. أبو مغنم، بدوي. (2013). فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. الثقافة والتنمية، (75)،93-108.
3. أحمد، نرمين محمد، عطية، إبراهيم أحمد، عطية، إيناس محمد. (2022). الفاعلية النسبية لخرائط المفاهيم الإلكترونية واليدوية في إكساب تلاميذ الإعدادية مفاهيم المواطنة الرقمية. دراسات تربوية ونفسية، (120)، 277-324.
4. إسماعيل، عبد الرؤوف محمد. (2018). المدينة الذكية طموح إيديولوجي عربي. روابط للنشر وتقنية المعلومات.
5. أمين، نجلاء أحمد، مهني، إيمان محمد مكرم. (2021). بيئة التعلم النقال عبر تطبيق النير بورد Nearpod وأثرها على تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية والتنور التقني لدى طالبات الطفولة المبكرة. مجلة التربية التربوية،2(87) ،988-1028.
6. أمين، نجلاء أحمد. (2021). فاعلية القصة الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة. مجلة بحوث ودراسات الطفولة،4(8)،1142-1200.
7. إيهاب، محمد. (2014). أثر الاختلاف بين نمطي تقديم القصة الرقمية التعليمية في التحصيل الفوري والمرجأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، (54)،321-386.
8. البنا، هبة أحمد. (2021). فاعلية وحدة مقترحة لتنمية بعض مفاهيم ومهارات المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة. مجلة دراسات في الطفولة والتربية، (17)، 152-214.
9. الجزار، عبد اللطيف. (2002). فعالية استخدام التعليم بمساعدة الكمبيوتر متعدد الوسائط في اكتساب بعض مستويات تعلم المفاهيم العلمية وفق نموذج فريار لتقويم المفاهيم. مجلة التربية، (105)،37-83.
10. الجزار، هالة. (2014). دور المؤسسات التربوية في غرس قيم المواطنة الرقمية: تصور مقترح. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، 3(56)، 385-418.
11. حامد، وفقي. (2014). الطفولة المبكرة الخصائص والمشكلات. مكتبة الكويت الوطنية.
12. الحربي، سلمى. (2016). فاعلية القصة الرقمية في تنمية مهارة الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض. المجلة الدولية التربوية المتخصصة، 5(8)، 276-308.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

13. حلقان، عبد العاطي. (2016). تعليم المواطنة الرقمية في المدارس المصرية والأوروبية: دراسة مقارنة. المجلة التربوية، (44)،428-573.
14. حماد، هبة داود، وأبو حماد، ديانا نبيل. (2022). أثر تطبيق القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف السادس الأساسي في العاصمة عمان. مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، 3(1)، 830-817.
15. الخالدي، ظبية علي. (2022). دور معلمات رياض الأطفال في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة من وجهة نظرهن. المجلة العربية للنشر العلمي، (45)، 146-176.
16. الخريسات، مها عبد المجيد. (2018). تطوير وحدة تعليمية باستخدام التعلم بالهاتف في تنمية قيم المواطنة الرقمية لدى طلاب الصف الأول ثانوي في الأردن. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 27(5)، 364-380.
17. دحلان، براعم عمر علي. (2016). فاعلية توظيف القصة الرقمية في تنمية مهارة حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلامذة الصف الثالث الأساسي بغزة [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الإسلامية غزة.
18. الددموني، جيهان صبحي. (2023). القصص الرقمية ودورها في تنمية مهارات الاستعداد لتعلم القراء والكتابة لدى أطفال الروضة. مجلة كلية التربية،38(86)،303-333.
19. الدهشان، جمال، الفويهي، هزاع. (2015). المواطنة الرقمية مدخل لمساعدة أبناءنا على الحياة في العصر الرقمي. مجلة كلية التربية، 30(4)، 1-42.
20. دياب، مفتاح محمد. (2004). دراسات في ثقافة الأطفال وأدبهم. دار قتيبة.
21. رفعت، نشوى. (2014). القصص الرقمية.Alex educational technology .
22. http://el-gradu.blogspot.com.eg/2014/01/blog-post_10.html
23. زغلول، سارة شاكر محمد. (2017). فاعلية قصة رقمية قائمة على مدخل الشكل الخطي المنتظم في تنمية التحصيل لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم الرياضية. مجلة دراسات التعليم الجامعي، (35)، 156-188.
24. السحيم، أماني عبد الله، آل إبراهيم، أمل عبد الله. (2019). مدى تفعيل معلمات الحاسب لمعايير المواطنة الرقمية في المرحلة الثانوية. المجلة التربوية الدولية المتخصصة،8(4)،1-12.
25. السليحات، روان، السرحان، خالد، الفلوح، روان. (2018). درجة الوعي بفهم مفهوم المواطنة الرقمية لدى طلبة مرحلة البكالوريوس في كلية العلوم التربوية بالجامعة الأردنية. دراسات العلوم التربوية، 45(3) ، 19-33.
26. السيد، صباح عبد الله. (2017). برنامج مقترح قائم على القصص الرقمية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل رياض الأطفال. دراسات في التربية وعلم النفس، (90)، 123-156.
27. السيد، عبير، السفياني، صالحة، الرفاعي، دعاء، فايز، رحاب، ورجب، رشا. (2021). فاعلية برنامج تدريبي مقترح باستخدام تكنولوجيا ثلاثية الأبعاد في تعزيز قيم المواطنة الرقمية والهوية الوطنية لدى عينة من أطفال الروضة ذوي صعوبات التعلم النمائية. المجلة العلمية للبحوث والنشر العلمي، 37(2)، 135-173.
28. السيد، علي السيد، الشحات، إيمان. (2019). مستوى وعي طلبة كلية التربية بجامعة الزقازيق بأبعاد المواطنة الرقمية. مجلة كلية التربية بالزقازيق،2(105)،1-37.
29. الشافعي، رباب محمد، علي، هبة فاروق. (2019). فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارة إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة. المجلة التربوية، (64)،2-51.
30. شرف، صبحي شعبان، الدمرداش، محمد السيد. (2014). معايير التربية على المواطنة الرقمية وتطبيقاتها في المناهج المدرسية. المنظمة العربية لضمان الجودة في التعليم، 147-129.
31. الشناوي، مروة محمود. (2017). توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 26(3)، 326-296.
32. الصمادي، هند سمعان. (2017). تصورات طلبة جامعة القصيم نحو المواطنة الرقمية: دراسة ميدانية. مجلة الدراسات التربوية والنفسية، (18)، 175-184.
33. طوالبة، هادي. (2017). المواطنة الرقمية في كتب التربية الوطنية والمدنية: دراسة تحليلية. المجلة الأردنية للعلوم التربوية، 13(3)، 291-308.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

34. طيون، لميس. (2022). فاعلية القصة الرقمية في تنمية مهارة المحادثة باللغة الإنجليزية لدى طلبة المرحلة الأساسية [رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية العلوم التربوية جامعة الشرق الأوسط.
35. عابدين، هانم رفعت. (2022). الأسس النظرية لبيئات الواقع المعزز القائمة على التلميحات البصرية. مجلة دورية محكمة تصدر عن كلية التربية،28، 224-260.
36. عبد القوي، حنان. (2016). المواطنة الرقمية لدى طلاب الجامعة بمصر. مجلة البحث العلمي في التربية،5(17)،440-387.
37. عبد اللطيف، رانيا علي محمود. (2017). تصور مقترح لتفعيل دور الأسرة ورياض الأطفال في إكساب طفل الروضة بعض مفاهيم المواطنة الرقمية. مجلة رعاية وتنمية الطفولة، (15)، 223-127.
38. عبد الوهاب، أحمد سمير. (2006). أدب الأطفال قراءات نظرية ونماذج تطبيقية. دار المسيرة.
39. عبد الوهاب، يمنى سمير. (2020). فاعلية برنامج قائم على القصص الرقمية في تنمية المفاهيم الدينية الإسلامية لدى أطفال الروضة. مجلة العلوم التربوية، (4)،344-388.
40. العبيد، شيخة عبد الله. (2022). تصور مقترح لدور الجامعات في تطوير وعي الطلبة بالمواطنة الرقمية في ضوء متطلبات العصر الرقمي وتحدياته. مجلة الآداب للدراسات النفسية والتربوية، (14)،1-227.
41. العتيبي، اريج سلمان. (2023). واقع توظيف القصة الرقمية في تنمية مهارات التحدث لدى مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة بمدينة الطائف. مجلة الفنون والأداب وعلوم الإنسانيات والاجتماع، (88)،87-101.
42. العتيبي، زهور محمد. (2023). أثر بيئة تعلم إلكترونية قائمة على تصميم الأنشطة التعليمية في تنمية مهارات معلمات الحاسب الآلي في تعزيز مفاهيم المواطنة الرقمية. المجلة العلمية لإدارة البحوث والنشر العلمي، 39(1)،109-132.
43. عريف، هنية، نجاحي، نجلاء. (2019). دور القص الرقمية في تنمية مهارات النبر والتنغيم لدى تلاميذ المستويات التعليمية الأولى. مجلة جامعة الحسين بن طلال للبحوث، 9(3)، 280-292.
44. عسيلي، فاطمة علي. (2024). دور القصص الرقمية لي تنمية المهارات الحياتية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات. المجلة العربية للنشر العلمي، (65)،263-287.
45. عطية، محمد. (2003). عمليات تكنولوجيا التعليم. دار الحكمة.
46. العقاد، ثائرة عدنان. (2017). تصور مقترح لتمكين المعلمين بمدارس وزارة التربية والتعليم بتوظيف متطلبات المواطنة الرقمية (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الأزهر، غزة.
47. علي، تغريد طريريش. (2016). فاعلية استراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب في التحصيل الدراسي والاتجاه نحو مادة العلوم لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي. المجلة العلمية،32(3)،616-664.
فتحي، محمد فكري. (2019). دور الجامعة في تحقيق أبعاد المواطنة الرقمية لدى طلابها في ضوء التحديات المعاصرة: دراسة تحليلية. مجلة كلية التربية ببنها، 3(130)، 58-91.
القايد، مصطفى. (20/02/2014). مفهوم المواطنة الرقمية. تعليم جديد.
48. https://www.new-educ.com/definition-of-digital-citizenship
49. القحطاني، أمل سفر. (2018). مدى تضمين قيم المواطنة الرقمية في مقرر تقنيات التعليم من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس. مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربويةوالنفسية.26(1).57-97.
50. القرني، ظافر أحمد. (2021). دور الجامعات السعودية في تعزيز قيم المواطنة الرقمية: دراسة تحليلية. مجلة جامعة الملك عبد العزيز، 29(2) ، 247-290.
51. القرني، محمد معيض، القرني، علي سويعد. (2022). درجة الوعي بعناصر المواطنة الرقمية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة جدة، المجلة العربية للتربية النوعية، 23(6) ،396-432.
52. كنسارة، إحسان محمد، عطار، عبد الله إسحاق. (2009). الحاسوب وبرمجيات الوسائط. مؤسسة بهادر للإعلام المتطور.
53. المبارك، ريم عبد الرحمن. (2019). أثر القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي بمدارس جامعة الأميرة نورة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 12(4)، 1575-1544.
54. المحروس، غادة كمال. (2018). مستوى معرفة معلمات رياض الأطفال بالمملكة العربية السعودية بأبعاد المواطنة الرقمية. مجلة البحث العلمي في التربية، (19)، 115-148.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1238
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

55. محمد، مروة توفيق، العيد، نداء محمد. (2023). واقع توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات بمحافظة شقرا بالمملكة العربية السعودية، مجلة التربية، (198)،434-478.
56. المرداني، محمد مختار. (2013). قراءة الصور والمثيرات البصرية. الإسماعيلية.
57. المسلماني، لمياء إبراهيم. (2014). التعليم والمواطنة الرقمية: رؤية مقترحة. مجلة عالم التربية، 15(47)، 15-94.
58. الملاح، تامر المغاوري. (2017). المواطنة الرقمية تحديات وآمال. دار السحاب للنشر والتوزيع.
59. مهدي، حسن ربحي. (2018). التعلم الإلكتروني نحو عالم رقمي. دار مسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
60. النملة، مها، السليم، غالية. (2022). دور معلمات التربية الأسرية في تعزيز مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض. المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، 11(2)، 397-418.
61. هيئة التقويم والتدريب. (2019). وثيقة معايير مجال تعلم التقنية الرقمية. الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية.
62. وزارة الاقتصاد والتخطيط. (2017). وثيقة خطة التنمية التاسعة، الرياض.
63. يونس، سيد شعبان عبد العليم. (2014). الوسائط المتعددة وتطبيقاتها التربوية. مكتبة المتنبي.
64. Asik, A. (2016). Digital storytelling and its tools for language teaching: Perceptions and reflections of pre-service teachers. International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT), 6(1), 55-68.
65. Dotterer G., Hedges, A., & Parker, H. (2016). Fostering Digital in the Classroom. Education Digest Journal. 82 (3), 22-65.
66. Frazel, M. (2011). Digital Storytelling Guide for Educators. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
67. International Society for Technology in Education. (2016A). ISTE Standards for Students. Washington.
68. Li, Y. W. (2016). Transforming conventional teaching classroom to learner-centered teaching classroom using multimedia-mediated learning module. International Journal of Information and Education Technology, 6(2), 105-112.
69. Masuuram, J., & Sripada, P. (2020). Digital Storics to Enhance Cognitive Abilities among Learners. Grenze International Journal of Engineering and Technology, 6(2), 2555-259.
70. Moodley, T., & Aronstam, S. (2016). Authentic learning for teaching reading: Foundation phase pre-service student teachers' learning experiences of creating and using digital stories in real classrooms. Reading & Writing - Journal of the Reading Association of South Africa, 7(1), 1-10.
71. Netsafe. (2018). From literacy to fluency to citizenship: Digital citizenship in education. Wellington, New Zealand: Netsafe.
72. Prasetiyo, W. H., Sumardjoko, B., Muhibbin, A., Naidu, N. B. M., & Muthali'in, A. (2022). Promoting Digital Citizenship among Student-Teachers: The Role of Project-Based Learning in Improving Appropriate Online Behaviors. Participatory Educational Research (PER), 10(1), 389-407.
73. Ribble, M., & Bailey, G. (2006). Recommendations for digital citizenship education. The Journal of Advancing Technology, 1, 20-22.