توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لطفل الروضة

إعـــداد
م.م/ شروق على محمد على الدرينى[١]
إشراف
أ.د/ محمد إبراهيم عبدالحميد* أ.د/ نبيل السيد محمد حسن**
أ.م.د/ مروة الحسيني محمد***

ملخص البحث:
هدف البحث الحالى إلى تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لطفل الروضة من خلال الألعاب الإلكترونية، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي ذو القياس القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة ،وتكونت عينة البحث من (٦٠) طفل وطفلة من أطفال المستوى الثانى (٥-٦) سنوات بروضة مدرسة بن خلدون ببنها بمحافظة القليوبية، واستخدمت الباحثة الأدوات الآتية: اختبار المصفوفات المتتابعة الملونة (إعداد/ جون رافن)،(تقنين/ إبراهيم مصطفي، ٢٠٠٨) ،ومقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور لطفل الروضة (إعداد/ الباحثة)، وبرنامج قائم علي ألعاب إلكترونية لتنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة (إعداد/ الباحثة) ، وتوصلت النتائج إلى فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لطفل الروضة .

الكلمـات المفتاحيـة :(الألعـاب الإلكترونيـة – مفـاهيم المواطنـة الرقميـة – طفـل الروضة).

Search Summary:
The current research aimed to develop the concepts of digital citizenship for kindergarten children through electronic games, and

[١] مدرس مساعد بقسم الطفولة المبكرة والتربية كلية التربية النوعية – جامعة بنها
* أستاذ مناهج الطفل وعميد كلية التربية النوعية السابق – جامعة بنها
** أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم كلية التربية النوعية – جامعة بنها
*** أستاذ آدب الطفل المساعد بقسم الطفولة المبكرة والتربية كلية التربية النوعية – جامعة بنها

the researcher used the semi-experimental approach with pre- and post-measurement for the experimental and control groups, and the research sample consisted of (60) children from the second level (5-6) years in the kindergarten of Bin Khaldoun School in Benha, Qalyubia Governorate, and the researcher used the following tools: Test sequential colored matrices (prepared by / John Raven), (legalization / Ibrahim Mustafa, 2008), and the scale of digital citizenship concepts illustrated for kindergarten child (prepared by / researcher), and program Based on electronic games to develop some concepts of digital citizenship for kindergarten children (prepared by / researcher), and the results reached the effectiveness of electronic games in developing some concepts of digital citizenship for kindergarten children..

Keywords: (electronic games - concepts of digital citizenship - kindergarten child).

مقدمة البحث:

تشكل السنوات الأولى في حياة الطفل أهمية كبري في تشكيل أهم المراحل الحيوية لنماء الطفل وتطور شخصيته وقدرته على التعلم ، لكونها مرحلة حاسمة في رسم أساسيات أبعاد جوانب نمو الشخصية بكامل ابعادها (الجسمية – الإجتماعية – العقلية – الوجدانية) للطفل .

ولقد شهد العالم اليوم ثورة فى الاتصالات الرقمية التي لها دور كبير في تسهيل الاتصال مع الآخرين والوصول الى المعلومات وإلغاء حواجز المكان والزمان فأصبح العالم قرية صغيرة يتأثر كل جزء فيها بما يحدث في شتى أنحاء العالم. (حنان كفافي ، ٢٠١٦ : ٣٤٦)

وبظهور الاتصالات الرقمية ظهر مفهوم المواطنة الرقمية الذى يسهم في تبسيط الخبرات والمفاهيم التعليمية وزيادة قدرة الأطفال على استخدام الأدوات والأجهزة والقدرة على تفسير كثير من الظواهر الطبيعية المحيطة التي تثير اهتماماتهم كما تزيد قدرتهم على استخدام المعلومات والخبرات السابقة في مواقف تعليمية جديدة وتتطور المفاهيم لدى الأطفال . (نور الهدى محمد ، ٢٠١٨ : ٥٣)

ويعد اللعب بمثابة النشاط الأساسي للطفل فعن طريقه يكتشف العالم وتنمو مداركه الانفعالية والعقلية والاجتماعية ، فهو من أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وأكثر متعة وتسلية فيستخدم اللعب المؤثرات البصرية والسمعية ويتميز بالألوان الشيقة والحركة ومن خلال ذلك فيستخدم أكثر من حاسة للطفل وهذا يساعد على أن تكون المعلومات ابقي أثراً. (عادل بن عايض ، ٢٠١٨: ٣٠٠)

وتلعب الألعاب الإلكترونية في دوراً كبيراً في إكساب الطفل المعرفة والمفاهيم لانها تسهم في تحويل المفاهيم المجردة إلى مواقف حسية من خلال اللعبة الإلكترونية . (فاطمة محمد ، بتول عبدالعزيز ، ٢٠١٩ : ٤٠٣)

وهذا ما دعا الباحثة إلى توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة .

مشكلة الدراسة:

اصبحت المواطنة الرقمية جزء هاماً من متطلبات الحياة اليومية للطفل فكان من الضروري الاهتمام بتقديم بعض مفاهيم المواطنة الرقمية للطفل لتمكنهم من استخدام التقنيات الرقمية بطريقة صحيحة وآمنه . وقد لاحظت الباحثة من خلال اشرافها على الطالبات المعلمات بمادة التدريب الميداني (خارجي) استخدام الطفل للتكنولوجيا والانترنت كوسيلة للترفيه ومشاهدة الفيديوهات فقط وليس كوسيط للتعلم دون وعي منهم بأهمية التقنيات التكنولوجيا ودون توجيه ومتابعة من المعلمات أو الاسرة وهذا يعرضه للعديد من المخاطر الخلقية والاجتماعية والصحية والنفسية . وبالرغم من أهمية التقنيات التكنولوجيا الطفل الروضة الا أن هناك قصور في تنمية أبعاد المواطنة الرقمية لدي الطفل من الصغر وهذا ماتفق مع نتائج دراسة (نشوى عطا الله ، ٢٠٢٠) ودراسة (نسرين حشيش ، ٢٠١٨) ودراسة (أمل عبدالفتاح ،٢٠١٧)، (Winther،٢٠١٧) ، ودراسة (Quan-Haase &Wellman،٢٠١٠) على ضرورة تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مستخدمي التكنولوجيا الرقمية والانترنت في ظل العصر الجديد لتمكنهم من العيش في المجتمع الرقمي . كما أن الألعاب الإلكترونية تلعب دوراً كبيراً كمدخل تعليمى للأطفال وهذا ماتفق مع نتائج دراسة (أمل حمدان،٢٠٢١) ، (حليمة حسن ، ٢٠٢٠) التي أكدت على فعالية الالعاب الإلكترونية .

ومما سبق يمكن تحديد الدراسة الحالية في السؤال الرئيس التالى:

ما فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة ؟

ويتفرع من السؤال الرئيس التساؤلات الفرعية الآتية:

١. ما مفاهيم المواطنة الرقمية التي يمكن تنميتها لدي طفل الروضة ؟
٢. ما أنشطة الألعاب الإلكترونية المناسبة لتنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة ؟
٣. ماالتصور المقترح للألعاب الإلكترونية لتنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة؟
٤. مافعالية الألعاب الإلكترونية فى تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة؟

هدف البحث :

يهدف البحث الحالى إلى :

١. تحديد بعض مفاهيم المواطنه الرقمية التي يمكن تنميتها لدى طفل الروضة .
٢. التعرف على أثر توظيف الألعاب الإلكترونية المقترحة في تنمية بعض مفاهيم المواطنه الرقمية لدى طفل الروضة .

أهمية البحث:

يتتضح من العرض السابق أهمية البحث الحالى :

١) الأهمية النظرية:

١- تقديم محتوى نظرى ينمى مفاهيم المواطنة الرقمية لطفل الروضة .
٢- إثراء المكتبة بدراسة جديدة من الألعاب الإلكترونية وتوظيفها في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لطفل الروضة .
٣- توجيه القائمين علي تربية الطفل لتنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة.

٢) الأهمية التطبيقية:

٤- مساعدة طفل الروضة علي مواكبة التطور الحديث واهتمامتهم بالحياة الالكترونية خاصة بعد التقدم التكنولوجيا الرقمية والانترنت الذي أصبح ضرورة من ضروريات الحياة المعاصرة .
٥- مساعدة الأطفال علي تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية باستخدام انشطة الألعاب الإلكترونية.

محددات البحث:

- **المحددات البشرية :** اشتملت عينة البحث علي (٦٠) طفل وطفلة بروضة مدرسة بن خلدون في المرحلة العمرية من (٥ – ٦) سنوات .
- **المحددات الزمنية والمكانية**: تم تطبيق البرنامج من خلال عدة أنشطة تنفذ خلال (٩) أسابيع مدة كل نشاط (٤٥) دقيقة بواقع أربعة أنشطة أسبوعياً.
- **المحددات المنهجية:** يستخدم البحث الحالى المنهج شبه تجريبي ذو القياس القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة.
- **المحددات الموضوعية** : تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة .

أدوات البحث ومواده :-

١- اختبار المصفوفات المتتابعة الملونة (إعداد/ جون رافن). (تقنين/ إبراهيم مصطفي، ٢٠٠٨)

١- مقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور لدى طفل الروضة. (إعداد/ الباحثة)

٢- برنامج قائم علي ألعاب إلكترونية لتنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة. (إعداد/ الباحثة)

إجراءات البحث :

١. إجراءات قبل التطبيق .

٢. إعداد أدوات الدراسة ومواده .

- مقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور لدى طفل الروضة.
- برنامج قائم علي الالعاب الإلكترونية لتنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة.

٣. إجراء التجربة الإستطلاعية لمقياس تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور لدى طفل الروضة في الفترة من (٢٠٢٤/٢/٨) إلى (٢٠٢٤/٢/٢٢) وعدد الأطفال (٣٠) طفلاً.

٤. إجراءات أثناء التطبيق :

أ) القياس القبلي: ويتم قبل تطبيق البرنامج، وذلك من خلال تطبيق مقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور لطفل الروضة لتحديد مستوي الأطفال في الفتره من (٢٠٢٤/٢/٢٧) إلى (٢٠٢٤/٣/٥).

ب) تطبيق برنامج الالعاب الإلكترونية لتنمية مفاهيم المواطنة لدى طفل الروضة في الفصل الدراسي الأول في الفترة من (٢٠٢٤/٣/٦) إلى (٢٠٢٤/٤/٣٠)

.

تÃ القياس البعدي: ويتم بعد تطبيق البرنامج للتأكد من فاعلية البرنامج، وذلك بتطبيق مقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور لطفل الروضة في الفتره من (٢٠٢٤/٥/١) إلى (٢٠٢٤/٥/٧).

ث) القياس التتبعى .

ج) المعاملات الإحصائية بين متوسطات درجات التطبيق القبلى ودرجات التطبيق البعدى وإستخلاص النتائج .

ح) استخدام برنامج الرزم الإحصائية (V.18) SPSS لمعالجة البيانات الخاصة بالبحث والحصول على النتائج .

مصطلحات البحث:

١- الألعاب الإلكترونية :

تُعرف إجرائيا بأنها "مجموعة من الأنشطة التعليمية المنظمة التى يمارسها الأطفال بأستخدام الحاسوب بغرض اكسابهم مفاهيم المواطنة الرقمية لتحقيق أهداف محددة ".

٢- مفاهيم المواطنة الرقمية:

تُعرف إجرائيا بأنها "مجموعة من الحقائق والمعارف والقواعد والسلوكيات التى تعبر عن الصور الذهنية للطفل حول استخدام التكنولوجيا بشكل ملائم تقنياً وأخلاقياً وتشمل (التعلم الرقمى – الامن الرقمى – التجارة الرقمية – الاتصالات الرقمية – الصحة والسلامة الرقمية- الاتيكيت الرقمى)"

الإطار النظرى للبحث:-

المحور الأول: الألعاب الإلكترونية:

مقدمة :-

تعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى الطفل وتعمل على زيادة نموه العقلي وخاصة التفكير الابداعى نظراً لانه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول الطفل أن يبتكر أفكاراً جديدة في العبة لتحقيق الهدف وهذا ماتؤكده الابحاث من أن الخيال الذى يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمة عظيمة في القدرة على الابداع . (محمود إبراهيم وآخرون ، ٢٠٢٠: ٢٨٨)
ويذكر محمد الحيلة (٢٠١٨) أن الألعاب الإلكترونية مصدراً مهماً لتعليم الطفل حيث يكتشف من خلالها العديد من المهارات والمفاهيم كما تشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل كما أن الطفل أمام الألعاب الألكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً في عملية التعليم .

مفهوم الألعاب الإلكترونية:-

فالالعاب الإلكترونية هى شكل من أشكال التعلم القائم على خطوات معينة وإجراءات محددة يؤديها الطفل على جهاز إلكترونى (جهاو حاسوب – هاتف ذكى – الجهاز اللوحى) ومن خلال ذلك يتم تحقيق أهداف تعليمية محددة في جو من النشاط والمتعة والتشويق. (مصعب حمدان ، ٢٠٢١: ١٠٥)
وتعرفها (أمانى خميس ، ٢٠١٨: ١٢٦) بأنها عملية التعليم بطريقة ممتعة ومشوقة حيث نستفيد فيها من امكانيات التقنيات التى يوفرها لنا الحاسب الآلى من صورة وصوت ومؤثرات حركية وألوان والتى تساعد الطفل على التعلم بطريقة ممتعة وغير مملة .

وتعرف الباحثة إجرائياً "الألعاب الإلكترونية ":-

بأنها" مجموعة من الأنشطة التعليمية المنظمة التى يمارسها الأطفال باستخدام الحاسوب بغرض اكسابهم مفاهيم المواطنة الرقمية لتحقيق أهداف محددة ".

أهمية الألعاب الإلكترونية:-

تظهر أهمية الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية على أنها وسيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه وأن الحاجة للألعاب الإلكترونية مهمة للاعتبارات التالية :-

- تساعد في جذب انتباه الأطفال ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة .(شيرين عباس ،٢٠٢٣: ٥)
- اثارة دافعية الأطفال نحو التعلم .
- تنمية مهارات إدارة الوقت لدى الأطفال . (شروق محمود ، ٢٠٢٢: ١٦)

- تجعل الطفل أكثر نشاطاً نظراً لسهولة استخدامها وتغلبها على قيود الزمان والمكان .
- تنمى الجانب التعليمى (المعرفي والمهارى) لدى الأطفال .
- توفر المتعة والتسلية لدى الأطفال . (حميدة السيد ، ٢٠١٧ : ١٢٩٦)
- تنمية المهارات المعرفية لدى الطفل من استكشاف وابداع وتفكير .
- زيادة دافع الطفل ومنحه فرصاً أكثر لتحقيق النجاح .
- تنمية الحصيلة اللغوية لدى الطفل . (نداء سليم ، ٢٠١٦ : ١٩)

عناصر الألعاب الإلكترونية :-

واتفقت كل من (محمد إبراهيم ، ٢٠١٨: ٤) ، (فاطمة محمد ، بتول عبدالعزيز ، ٢٠١٩ : ٤٠٣) على أن هناك عدد من العناصر التى تقوم عليها الألعاب الإلكترونية بشكل عام سواء كانت تقليدية أو إلكترونية ومنها :-

- الهدف : يجب أن يكون لها هدف تعليمى محدد وواضح .
- القواعد : لكل لعبة قواعد معينة تحدد كيفية اللعب .
- التحدى : تتضمن اللعبة قدراً من التحدى الذى يستنفز قدرات المتعلم .
- الترفيه : تحقق اللعبة عنصر المتعة والتسلية على أن لايكون ذلك هو هدف اللعبة بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمى .
- التغذية الراجعة : بحيث تعرض النتيجة الفورية بعد الاستجابة للمثير وتكون بمثابة التعزيز للطفل الذى يدفعه لمواصلة اللعب .

مميزات وعيوب الألعاب الإلكترونية:-

أشارت الدراسات على وجود العديد من مميزات الألعاب الرقمية كدراسة (العنود محمد سالم ، ٢٠٢٣: ١٠٨) ، (نشوى عبدالخالق ، ٢٠٢٠ : ٢٢٨) ، (منذر عدنان ، ٢٠١٨ : ٢٠) ، (سارة محمود ، ٢٠١٦: ٤٣) وأكدوا جميعاً على أهم مميزات الألعاب الرقمية وهى :

- تنمي القدرات العقلية والحركية كتقوية الذاكرة والتحكم بالأعين مع اليدين والقيام بمهام متعددة.
- تنمى الألعاب الإلكترونية لدى الطفل المسئولية اتجاه الوطن والمجتمع .
- تضفي جو من البهجة والمرح علي البيئة التعليمية .
- تسهم في جذب الطفل نحو عملية التعلم بما تستخدمه من عناصر الاثارة والتشويق كالصور والرسومات والأصوات والألوان ومقاطع الفيديو .

- ملائمة الألعاب الرقمية لجميع مراحل التعليم المختلفة ومناسبتها للجنسين .
- تنمية قدرة الطفل المعرفية والإدراكية لدى الطفل .
- تنمى لدى الطفل القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف .
- تستخدم أكثر من حاسة لدى الطفل مما يجعل التعلم من خلالها أكثر تأثيراً .

وعلى الرغم من المزايا التى تتمتع بها الألعاب الإلكترونية إلا أن هناك مجموعة من العيوب :-

- تقدم الألعاب صوتاً وأصواتاً غير محببة للطفل عندقيامه بإستجابات خاطئة ويعد ذلك تغزيزاً سلبياً قد يؤدى إلى ازعاج الطفل وتوتره أثناء قيامه باللعب .
- جلوس الأطفال إلى فترات طويلة دون مراعاة العامل الزمنى قد يؤدى إلى آثار صحية سلبية وخاصة إذا كانت طريقة الجلوس غير سليمة . (صفاء محمد ، ٢٠٢٢ : ٢٣-٢٤)
- التعرض للمشاكل الصحية التى يتعرض لها الطفل مثل زيادة الوزن وتقوس في الضهر ومشاكل العين . (خالد ممدوح ، ٢٠٢٠ : ٥٨)

المحور الثانى: مفاهيم المواطنة الرقمية:

يختلف عالم أطفال اليوم عما عاشته الأجيال السابقة، ويرجع ذلك إلى العالم الرقمي الذي أصبح الأطفال يعيشون فيه. فالأطفال الصغار الذين لديهم إمكانية الوصول إلى التكنولوجيا يشعرون بالراحة في العالم الرقمي . (Baydar, 2022: 33)

فالمواطنة الرقمية تعتمد على تعليم الأطفال المهارات التي يحتاجونها من أجل الاستخدام المسؤول والأخلاقي والمحترم للتكنولوجيا، ويتضمن غرس المواقف والسلوكيات الصحيحة لمساعدة الأطفال على استخدام وسائل الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي بمسؤولية ورعاية لأنفسهم والآخرين. (von Gillern, Gleason & Hutchison, 2022: 145)

لذا من الضروري تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى الأطفال وإعدادهم للتعامل بشكل جيد منذ سنوات حياتهم الأولى وقبل أن يتعرضوا لإساءة استخدام التكنولوجيا ، حيث أن فهم القيم وتطوير الكفاءات الرقمية اللازمة التي تتضمن المواقف والمهارات والمعارف والمفاهيم الرقمية يزودهم بالقدرة على التعايش مع الآخرين في البيئة الرقمية التي يقضون الكثير من أوقاتهم فيها . (Lütge& Merse ,2022: 226) ، (Wood, 2022: 69)

وانطلاقاُ مماسبق عرضه ، نجد أن مرحلة الطفولة تعد من أهم المراحل في حياة الطفل لكونها مرحلة حاسمة في اكساب الأطفال المعلومات والسلوكيات والمفاهيم وترسيخ وتشكيل القدرة العقلية لديهم فكان من الضرورى الأهتمام بتقديم بعض مفاهيم المواطنة الرقمية للطفل في هذه المرحلة ليكون مواطناً قادراً على استخدام التقنيات الرقمية بطريقة آمنه وصحيحة .

أولاً : مفهوم المواطنة الرقمية :-

ولقد تعددت التعريفات التى تناولت مصطلح المواطنة الرقمية فعرف Tomasell, (2023: 463) المواطنة الرقمية بأنها "معيار السلوك الإلكتروني السليم والمسئول عن الوصول والتحليل والتقويم والتصرف الصحيح أثناء التعرض لكافة أشكال التواصل الرقمي".

كما عرفها بأنها(Ladd & Traver ,2023: 3) " معايير السلوك الملائم والمسؤول فيما يتعلق بإستخدام التكنولوجيا لتشمل كل من الوصول الرقمي والتجارةالرقمية والتواصل الرقمى والتعلم والآداب الرقمى والقانون والحقوق والمسؤوليات الرقمية والصحة والسلامة والأمن الرقمى أو حماية الذات".

واشار(محمد فكرى ،٢٠١٩: ٦٣) بأنها القواعد والمبادئ والمعايير المتبعة في الاستخدام للتكنولوجيا من قبل المواطنين كبارا وصغارا لرقى الوطن وتقدمه انطلاقا من الولاء له وحمايته من كافة الأخطار من ناحية ، والاستغلال الأمثل للتقنيات الحديثة من ناحية أخرى .

وتعرف الباحثة إجرائياُ مفاهيم المواطنة الرقمية :- هى مجموعة من الحقائق والمعارف والقواعد والسلوكيات التى تعبر عن الصور الذهنية المكونة لدى الطفل حول استخدام التكنولوجيا بشكل ملائم تقنياً وأخلاقياً وتشمل(التعلم الرقمى – الامن الرقمى – التجارة الرقمية – الاتصالات الرقمية – الصحة والسلامة الرقمية- الاتيكيت الرقمى)

أهداف المواطنة الرقمية للطفل:

تهدف المواطنة الرقمية إلى دعم الأطفال والمربين والأسر في المشاركة الإيجابية في العالم الرقمي حيث تعمل على :-

١- تزويد الأطفال بالمعرفة والمهارات والفهم اللازم في إعدادهم للعب دور المشاركة النشطة والآمنة والمسؤولة في المجتمع الإلكتروني.

٢- تدعيم ثقة الأطفال في أنفسهم أثناء التعامل مع التكنولوجيا الرقمية.

٣- تحسين معايير السلوك والآداب الملائمة فيما يتعلق بإستخدام التكنولوجية.
٤- المساهمة الإنتاجية في المجتمعات الإفتراضية. Tracey & Francesca, (2020: 455)
٥- بناء الشعور بالهوية والاتصال والمساهمة في العالم، Capuno, Suson, Suladay, Arnaiz, Villarin & Jungoy, 2022:) (426
٦- الدفاع عن وممارسة الاستخدام القانوني والمسؤول للمعلومات والتكنولوجيا.
٧- إظهار توجهات إيجابية نحو استخدام التكنولوجيا بطريقة تعزز التعاون والتعلم والإنتاجية.
٨- إظهار المسؤولية الشخصية عن التعلم. Sprung, Froschl & Gropper (,2020: 122)

أهمية المواطنة الرقمية لطفل الروضة :

تعد المواطنة الرقمية وسيلة مهمة لتعلم الأطفال كيفية استخدام التكنولوجيا بأمان وفعالية، فالمواطنة الرقمية من العناصر الاساسية الواجب تعليمها للأطفال الصغار حيث تعمل علي:

١- استخدام التواصل الإلكتروني بطريقة آمنة .
٢- تزود الأطفال بالمهارات اللازمة لتجنب التهديدات التكنولوجية والتخفيف منها .
٣- تعزز قيمة الإحترام في التفاعلات الرقمية ،وتعلمهم المسئولية في التعامل مع المعلومات الشخصية. (Ribble & Park, 2022: 154)
٤- بناء شخصية إيجابية للأطفال أثناء استخدام الإنترنت.
٥- اكساب الطفل العديد من القدرات والكفايات والسمات والسلوكيات للتعامل مع البيئة الرقمية بطريقة مُثلى.
٦- تدرب الطفل على ممارسة اشكال جديدة من المشاركة الإجتماعية والمجتمعية. (Richardson& Milovidov , 2019: 351)
٧- وسيلة لإعداد جيل واعى ومتقن بمخاطر وايجابيات التكنولوجيا إعداد جيداُ من أجل مجتمع تكنولوجى رقمى صحيح . (عبدالرؤوف محمد ، ٢٠١٩: ٩٣) .
٨- اكساب الأطفال مهارات عملية ومعارف نظرية حول الاستخدام الأمثل للتكنولوجيا الرقمية.

٩- اكسابهم بعض القيم التى تساعده نحو الميل الى ممارسة حقوقه وواجباته في العالم الرقمى طبقا لشروط الاستخدام الصحيح . (عبدالعاطى حلقان، ٢٠١٦: ٤٢٧)

ومما سبق تستخلص أهمية تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لطفل الروضة تتمثل في النقاط التالية :-

١- اكساب الطفل السلوك الإيجابى لاستخدام التكنولوجيا .
٢- استخدام التقنيات التكنولوجيا بطريقة آمنه .
٣- تكوين سلوكيات ومفاهيم واتجاهات جديدة لدى الأطفال .
٤- التفاعل باحترام وأمان مع الآخرين عبر الإنترنت .

مميزات وعيوب المواطنة الرقمية لطفل الروضة :-

حدد (Helbing&Sánchez-Vaquerizo, 2023: 64) المميزات التالية لتعليم المواطنة الرقمية للطفل:

١- مساعدة الأطفال على اتخاذ القرارات الصحيحة في البيئة الإلكترونية واستخدام العالم الإلكتروني بشكل صحيح.
٢- تعليم الأطفال حول أمن المعلومات وكيفية حماية معلوماتهم في المواقف غير الآمنة.
٣- تحقيق التوازن بين سلوك الطفل في البيئة الإلكترونية والحياتية اليومية.
٤- إكتساب المهارات والمعارف اللازمة للإستخدام الفعال للتكنولوجيا الرقمية.
٥- التعامل مع الآخرين بتعاطف وإحترام. (Peláez & Kirwan ,2023: 199)

وفي ظل الأنتشار السريع للمواطنة الرقمية وسهولة الوصول اليها و قلة الرقابة على استخدام الطفل لها تظهر خطورة هذا الاستخدام وظهور العديد من التأثيرات السلبية على الطفل في المجالات المختلفة منها:

أولاً :- على الجانب الاجتماعى :-

- قلة فرص التفاعل الأجتماعى والحوار بين الطفل والأسرة مما يقلل من دور الأسرة فى تنمية مهارات التواصل والتعبير اللغوى والمناقشة وجعل الطفل في عزلة عن المحيط الإجتماعى وقلة فرص التفاعل الإجتماعى .

ثانياً :- على الجانب النفسي :-

- عصبية الطفل والعنف في التعامل وتعرض الطفل إلى الأنطوائية وفقدانه الخبرات الحياتية الواقعية وشعور الطفل بإنه وحيد ومنبوذ مما يودى إلى شعوره بالأكتئاب.

ثالثاً :- على الجانب الجسمى والصحى :-

- الجلوس لفترة طويلة قدام شاشات الكمبيوتر يعمل علي ضعف البصر وصداع وإجهاد جسمى وقلة النشاط الجسدى وزيادة السمنة وضعف العضلات نتيجة قلة الحركة وانحراف العمود الفقرى

رابعاً :- علي الجانب العقلي :-

- فقد الطفل قدرته على التركيز وضعف مستواه التحصيلي وزيادة نسبة التشتيت وقلة الأنتباه. (إيمان عبدالحكيم ، ٢٠٢٠: ٨٧:٨٤)

ومن خلال ماسبق عرضه يمكن التغلب على عيوب المواطنة الرقمية لطفل الروضة في النقاط الاتية:-

- وضع حدود وقواعد خاصه حول الأستخدام الأمن والسليم للجهاز مثل (تحديد المكان والوقت المسموح به) .
- مساعدة الطفل على كيفية التعامل المناسب والجيد عبر الأنترنت وعدم استخدام التنمر الإلكترونى مع الآخرين وعدم مشاركة أى اخبار عن الآخرين واحترام المعلومات الشخصية لهم.
- استخدام برامج الآمان للحماية من الجرائم الإلكترونية واستخدام كلمات مرور قوية .
- ممارسة السلوكيات الصحيحة أثناء استخدام الأجهزة الإلكترونية مثل (الجلوس بطريقة صحيحة – البعد المناسب عن الجهاز) حتى لايؤثر على صحة الطفل.

مفاهيم تنمية المواطنة الرقمية لطفل الروضة :

- **حدد** (Ribble, 2011: 148) ، (Mossberger, & Tolbert, 2021: 21)، Capuno, Suson, Suladay, Arnaiz, Villarin & Jungoy , 2022:426)) مفاهيم المواطنة الرقمية في تسعة مفاهيم أساسية تغطي "السلوك المناسب والمسؤول عند استخدام التكنولوجيا". ويتم تصنيف هذه المفاهيم التسعة إلى ثلاثة مجالات تشمل مايلى :-

أولاً: المفاهيم المرتبطة باحترام الذات والآخرين ينقسم إلى :

١- **مفهوم الوصول الرقمي** :

ويعبر مفهوم الوصول الرقمي عن المشاركة الإلكترونية الكاملة في المجتمع فالمواطنة الرقمية تعمل على تكافؤ الفرص أمام الجميع فيما يتعلق بالوصول إلى زيادة

استخدام التكنولوجيا الرقمية الشبكية في إطار الحفاظ على الحقوق الرقمية. (Buchholz, DeHart & Moorman, 2020:14)

٢- **مفهوم آداب السلوك الرقمي (الآتيكيت الرقمي)** :

ويعبر مفهوم الآتيكيت الرقمي عن معرفة الأطفال كيفية التعامل مع الآخرين باحترام عبر المواقع الإلكترونية وتجنب واكتشاف محاولات التنمر الإلكتروني وكيفية التواصل بشكل فعال ومناسب.

(Fernández-Prados, Lozano-Díaz & Ainz-Galende, 2021: 18)

٣- **مفهوم القانون الرقمي:**

هى تلك القوانين في المجتمع الرقمى التى تعالج مسألة الأخلاقيات الرقمية ومعاقبة الأستخدام غير الأخلاقي للتكنولوجيا لحماية الفرد وتحقيق الأمن والأمان له رقمياُ حيث توجد قوانين وضعها المجتمع الرقمى لابد من الانتباه لها وكل مخالف يقع تحت طائلة هذه القوانين .(عبير عيسي ،٢٠١٧: ٣٦٢)

ثانياً:المفاهيم المرتبطة بالتعليم الذاتي والاتصال بالآخرين:

١- **مفهوم الاتصالات الرقمية** : تبادل المعلومات إلكترونياً.

حيث أصبح الاتصال الرقمى هو الوسيلة الوحيدة التى يتفاعل بها الناس فيما بينها سواء كانت من خلال البريد الإلكترونى أو الاتصال المرئي أو المراسلة الفورية أو مواقع التواصل الاجتماعى أو غيرها من وسائل الاتصال الرقمى وأصبحت الفرصة متاحة أمام الجميع للاتصال والتعاون مع الآخرين وفي أى وقت . (عبير السيد ،صالحة حاى ، دعاء زهدى ، رحاب فايز، رشا رجب ، ٢٠٢٠: ٥٧٧)

٢- **مفهوم التعلم الرقمي**:

وهو التعلم الذى يستهدف إيجاد بيئة تفاعلية غنية بالتطبيقات المعتمدة على الحاسب الآلى والانترنت وتمكين الطفل من الوصول إلى مصادر التعلم في أى وقت وأى مكان. (محمد محمود ، ٢٠١٩ : ٢٥)

٣- **مفهوم التجارة الرقمية**:

هى بيع البضائع وشراؤها إلكترونياُ حيث تعمل المواطنة الرقمية على تثقيف الطفل بالقضايا المتعلقة بهذه العمليو من حيث اللوائح والقوانين المتعلقة باستخدام التكنولوجيا .

ثالثاُ : المفاهيم المرتبطة بحماية الذات والآخرين :-

١- **مفهوم الحقوق والمسؤليات الرقمية**: تعتبر الحقوق والمسؤليات الرقمية جزءا أساسيا من السلوكيات المسئولة والأخلاقية على شبكة الانترنت فعندما تتاح الحرية

للطفل لاستخدام الانترنت في عملية التعلم كحق من حقوقه يجب تدريبه أيضا على أخلاقيات التكنولوجيا أى كيف يكون مواطنا رقميا مسئولا عن أفعاله وأن يتبع قوانين المجتمع الرقمى . (عبير عيسي ، ٢٠١٧ : ٣٦٠)

٢- **مفهوم الأمن الرقمي**: المحاذير والاحتياطات الواجب اتخاذها لحماية الأمن الشخصي لجميع مستخدمي التكنولوجيا وأمن شبكاتهم ويعبر مفهوم الأمن الرقمي عن حرص الطفل على تأمين معلوماته المتعلقة بالخصوصية . (Öztürk, 2021: 33)

٣- **مفهوم الصحة والسلامة الرقمية**: الجوانب الجسمية والنفسية المرتبطة بإستخدام التكنولوجيا الرقمية.

وأكد على ذلك دراسة (مريم القحطانى ، ٢٠٢٠: ١٨٢)؛ (نسرين يسرى ،٢٠١٨: ٤١٨)؛ (عبير عيسي ، ٢٠١٧ : ٦٠-٦١) أن استخدام التكنولوجيا الرقمية بشكل غير سليم يسبب مشاكل بدنية ونفسية تؤثر على الطفل فالمواطنة الرقمية بتهتم بنشر الوعى والثقافة حول الاستخدام الصحى والسليم للتكنولوجيا.

وقد اقتصرت الباحثة في البحث الحالى على ثلاث مفاهيم وهما :-

١- **مفهوم الأمن الرقمى تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه**: اكساب الطفل(كمواطن رقمي) علي مجموعة من الحقائق والمعارف والقواعد السلوكية التي تساعده علي الاستخدم الامن للتكنولوجيا .

٢- **مفهوم لتعلم الرقمى تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه** : اكساب الطفل(كمواطن رقمي) مجموعة من الحقائق والمعارف والقواعد السلوكية التى تساعده على بناء معرفته وتنمية مهاراته الرقمية .

٣- **مفهوم التجارة الرقمية تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه**: اكساب الطفل(كمواطن رقمي) مجموعة من الحقائق والمعارف والقواعد السلوكية المرتبطة بعمليتين البيع والشراء عبر الانترنت.

٤- **مفهوم الاتصالات الرقمية تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه**: تدريب واكساب الطفل(كمواطن رقمي) مجموعة من الحقائق والمعارف والقواعد السلوكية حول طرق تبادل المعلومات الرقمية بدون التقيد بحدود زمنية ومكانية.

٥- **مفهوم الصحة والسلامة الرقمية تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه**: اكساب الطفل(كمواطن رقمي)علي الاستخدام الامثل للوسائط التكنولوجية لحمايته من المشاكل البدنيه والنفسية التي تؤثر علي الطفل نتيجة لاستخدام التكنولوجيا بشكل غير سليم.

٦- **مفهوم الاتيكيت الرقمى تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه:** اكساب الطفل (كمواطن رقمي) مجموعة من المعارف و المهارات والسلوكيات الخاصة باداب التعامل الرقمى من خلال الوسائط التكنولوجيا المختلفة .

مراحل تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لطفل الروضة :-

تتعدد مراحل تنمية المواطنة الرقمية حيث اشارت كل من (عبير السيد ،آخرون ، ٢٠٢٠: ٥٧٦) (فهد بن هذال ، ٢٠١٨: ٤٢٠-٤٢١) ؛ (choi ,2016: 12) لتشمل الآتى :-

١- مرحلة الوعى :-

تعنى تزويد الأطفال بما يؤهلهم ليصبحومثقفين بالوسائط التكنولوجية ففى هذه المرحلة يصبح التثقيف أوسع من مجرد إعطاء المعلومات والمعارف الأساسية حول المكونات المادية والبرمجة .

٢- مرحلة الممارسة الموجهة:-

تعنى القدرة على استخدام التكنولوجيا في مناخ يشجع على المخاطر والاكتشاف ومعرفة ماهو مناسب من الاستخدامات التكنولوجية وماهو غير مناسب .

٣- مرحلة النمذجة واعطاء المثل والقدوة :-

تعنى تقديم نماذج إيجابية مثالية حول كيفية استخدام وسائل التكنولوجيا في كل من البيت والروضة حتى تكون تلك النماذج المحيطة بالأطفال من اباء ومعلمات نماذج للقدوة الحسنة يمكن أن يتخذها الأطفال قدوى لهم اثناء استخدامهم للمواطنة الرقمية .

٤- مرحلة التغذية الراجعة وتحليل السلوك :-

اتاحة فرصة للأطفال مناقشة استخداماتهم للتقنيات الرقمية داخل قاعة النشاط ، ووصوله لمرحلة امتلاك المقدره على نقد وتمييز الاستخدام السليم للتكنولوجيا .

فروض البحث :

١- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة، لصالح أطفال المجموعة التجريبية.

٢- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة، لصالح التطبيق البعدى .

٣- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات أطفال المجموعة الضابطة فى التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة .

إجراءات البحث التجريبية :-

أولاً: منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج شبه تجريبي ذو القياس القبلى والبعدى للمجموعتين التجريبية والضابطة.

ثانيا: مجتمع وعينة البحث:

١- مجتمع البحث :

أطفال مرحلة رياض الأطفال بإدارة بنها التعليمية بمحافظة القليوبية للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤ من سن ٥-٦ سنوات.

٢- عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من أطفال الروضة بمدرسة بن خلدون بمدينة بنها بمحافظة القليوبية ، وكان عددهم (٩٠) طفلاً تم تقسيمهم الي(٣٠) طفلاً للعينة التجريبية ودرست وفق البرنامج القائم على الألعاب الإلكترونية ، و(٣٠) طفلاً للعينة الضابطة درست وفق الطريقة المتبعة في التعليم و (٣٠) طفلاً للعينة الأستطلاعية .

ثانيا:إجراءات تجربة البحث:-

١) تجانس مجموعتى البحث (التجريبية والضابطة) فى متغيرات البحث:

قامت الباحثة بحساب المتوسط والإنحراف المعيارى والوسيط ومعاملات الالتواء والتفرطح لمتغيرات الدراسة، المتمثلة فى الذكاء، ومفاهيم المواطنة الرقمية؛ وذلك لاختبار تجانس مجموعتى الدراسة فى هذه المتغيرات من خلال تطبيق اختبار المصفوفات المتتابعة، ومقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية، كما هو موضح فى الجدول الآتى:

جدول (١)

تجانس مجموعتى الدراسة (التجريبية والضابطة) فى متغيرات الدراسة (الذكاء، مفاهيم المواطنة الرقمية)

(ن= ٦٠)

المتغير	البعد	وحدة القياس	المتوسط	الانحراف المعيارى	الوسيط	معامل الالتواء	معامل التفرطح
الذكاء		الدرجة	٢٧,٩٣	٣,٢٣	٢٩,٠٠	-٠,١٦٦	١,٠١٣-
مفاهيم المواطنة الرقمية	الامن الرقمي	الدرجة	١٥,١٢	١,٩٢	١٥,٠٠	٠,٤٨٠	٠,٥٧٠
	الاتصالات الرقمية	الدرجة	١٤,٠٧	١,١٨	١٤,٠٠	٠,٤٤٨	٠,٩١٦
	التجارة الرقمية	الدرجة	١٣,٦٣	٢,٣٠	١٣,٠٠	٠,٩٧٨	٠,٧٢٠
	التعلم الرقمى	الدرجة	١٣,٣٧	١,٠٤	١٣,٠٠	٠,٢٢٩	٠,٣١٨-
	الصحة والرفاهية الرقمية	الدرجة	١٣,٦٣	١,٩٧	١٣,٠٠	٠,٨٩٥	٠,٢٦٨-
	الاتيكيت الرقمى	الدرجة	١٤,١٨	١,٨٥	١٤,٠٠	٠,٨٦٠	٠,١٨١
مفاهيم المواطنة الرقمية ككل		الدرجة	٨٤,٠٠	٨,٠٤	٨٢,٠٠	٠,٨١١	٠,٢٣٩-

يتضح من جدول (١) أن قيمة معامل الالتواء لمجموعتى الدراسة (التجريبية والضابطة) فى متغيرات الدراسة (الذكاء، مفاهيم المواطنة الرقمية) تراوحت بين (-٠,١٦٦ ، ٠,٩٧٨)، وأن هذه القيم انحصرت مابين (±١)، وهو مايشير الى تماثل البيانات حول محور المنحنى، كما يتضح من الجدول أن قيم معامل التفرطح لمجموعة البحث تراوحت بين (-١.٠١٣ ، ٠,٩١٦)، وأن هذه القيمة انحصرت مابين (±٣)، مما يعنى وقوع جميع البيانات تحت المنحنى الاعتدالي، ويؤكد على تجانس مجموعتى الدراسة فى متغيراتها المختلفة.

ثالثا: أدوات البحث ومواده:

لتحقيق هدف البحث والتحقق من الفروض واستخلاص النتائج تم إعداد الأدوات التالية:

١- اختبار المصفوفات المتتابعة الملونة (إعداد/ جون رافن). (تقنين/ إبراهيم مصطفي، ٢٠٠٨)

٢- مقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور لطفل الروضة. (إعداد/ الباحثة)

٣- برنامج قائم علي الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لطفل الروضة. (إعداد/ الباحثة)

- مقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور لطفل الروضة (إعداد/ الباحثة):

الهدف من المقياس:

يهدف قياس مدى اكتساب طفل الروضة لبعض مفاهيم المواطنة الرقمية وذلك من خلال إجابات الأطفال على أسئلة المقياس.

أهمية المقياس:

تظهر أهمية المقياس في الآتي:

- تعد أداة للمعلمين والقائمين على تربية الطفل للكشف على مدى إلمام طفل الروضة لبعض مفاهيم المواطنة الرقمية .
- إثراء المكتبة العربية بدراسة حديثة من نوعها في مجال رياض الأطفال وهي تتعلق ببعض مفاهيم المواطنة الرقمية .

تعليمات المقياس:

- يطبق المقياس بصورة فردية على الأطفال.
- يطبق المقياس على الأطفال العاديين.
- يتم تسجيل إجابات واستجابات الطفل بدقة.

وصف المقياس:

يتضمن مقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور لطفل الروضة عدد (٣٠) عبارات لقياس تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدي طفل الروضة، وعلى الطفل اختيار الاجابة الصحيحة من ثلاث إجابات مصورة تعرض عليه .

جدول (٢)
أبعاد مقياس مفاهيم الموطنة الرقمية لطفل الروضة المصور

م	البعد	عدد العبارات	أرقام العبارات
١	الامن الرقمى	٥	١-٥
٢	التعلم الرقمى	٥	٦-١٠
٣	التجارة الرقمية	٥	١١-١٥
٤	الاتصالات الرقمية	٥	١٦-٢٠
٥	الصحة والسلامة الرقمية	٥	٢١-٢٥
٦	الاتيكيت الرقمى	٥	٢٦-٣٠

زمن تطبيق المقياس:

قامت الباحثة بأجراء تجربة استطلاعية على عينة خارج عينة البحث وأخذت متوسط الوقت الذي استغرقه الأطفال وكان حوالي (١٥) دقيقة لكل طفل.

مفتاح تصحيح المقياس:

يتكون المقياس من (٣٠) عبارة يحسب لكل إجابة صحيحة للطفل (٢) درجة والذي لم يجيب عنها بشكل صحيح (١) درجة.

- حساب صدق المقياس:

تم حساب صدق المقياس بالطرق الآتية:

*** طريقة صدق المحكمين:**

أُستخدم صدق المحكمين للوقوف على صدق المقياس؛ وذلك بعرض المقياس على مجموعة من السادة المحكمين لأخذ آرائهم من حيث:

- مدي مناسبة عبارات المقياس للمهارة المناظره لها.
- الحذف أو الإضافة أو التعديل لعبارات المقياس من وجهة نظر المحكمين.
- مدي ارتباط الصورة بخصائص المرحلة العمرية.
- وضوح الصورة وسهولتها.

- وضوح الألوان ومناسبتها لخصائص المرحلة العمرية.

وقد اتفق المحكمون على:

- صلاحية العبارات، ومناسبتها، وسلامة المقياس ووضوح الصوروسهولتها ووضوح الوانها .

وتم حساب نسبة اتفاق السادة المحكمين على كل عبارة من عبارات المقياس، وكانت كما هو موضح فى الجدول الآتى:

جدول (٣)

نسب اتفاق المحكمين على مفردات مقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور

(ن = ١٠)

الامن الرقمى		الاتصالات الرقمية		التجارة الرقمية		التعلم الرقمى		الصحة والرفاهية الرقمية		الاتيكيت الرقمى	
المفردة	نسبة الاتفاق	المفردة	نسبة الاتفاق	المفردة	نسبة الاتفاق	المفردة	نسبة الاتفاق	المفردة	نسبة الاتفاق	المفردة	نسبة الاتفاق
١	١٠٠	١	٨٠	١	٩٠	١	٩٠	١	٨٠	١	٩٠
٢	٨٠	٢	١٠٠	٢	١٠٠	٢	١٠٠	٢	٩٠	٢	١٠٠
٣	٨٠	٣	١٠٠	٣	١٠٠	٣	٨٠	٣	١٠٠	٣	١٠٠
٤	٩٠	٤	١٠٠	٤	٨٠	٤	١٠٠	٤	٨٠	٤	٩٠
٥	٨٠	٥	٨٠	٥	١٠٠	٥	١٠٠	٥	٩٠	٥	٨٠
٦	١٠٠	٦	١٠٠	٦	١٠٠	٦	٨٠	٦	٩٠	٦	١٠٠
٧	٨٠	٧	٨٠	٧	٨٠	٧	٨٠	٧	٨٠	٧	١٠٠
٨	١٠٠	٨	٩٠	٨	٩٠	٨	١٠٠	٨	١٠٠	٨	٨٠
٩	٨٠	٩	١٠٠	٩	١٠٠	٩	١٠٠	٩	١٠٠	٩	١٠٠
١٠	٩٠	١٠	٨٠	١٠	٨٠	١٠	٨٠	١٠	٩٠	١٠	٨٠

يتضح من الجدول السابق أن نسبة اتفاق السادة المحكين على كل مفردة من مفردات المقياس تتراوح بين (٨٠ – ١٠٠)، وجميعها نسب اتفاق مرتفعة وبالتالى تم الإبقاء على جميع مفردات المقياس.

- **الصدق التكوينى:**

وتم حساب الصدق التكوينى للمقياس من خلال حساب قيمة:

أ) الاتساق الداخلى بين درجة المفردة فى كل بعد من أبعاد المقياس والدرجة الكلية للبعد.

ب) الاتساق الداخلى بين درجة كل بعد من أبعاد المقياس والدرجة الكلية للمقياس.

١) <u>الاتساق الاتساق الداخلى بين درجة المفردة فى كل بعد من أبعاد المقياس والدرجة الكلية للبعد:</u>

تم حساب صدق مفردات المقياس عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجة المفردة فى كل بعد والدرجة الكلية للبعد الذى تنتمى إليه المفردة، والجدول الآتي يوضح معاملات صدق مفردات المقياس للأبعاد الستة المكونة للمقياس:

جدول (٤)

معاملات صدق مفردات مقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور

(ن = ٣٠)

الامن الرقمى		الاتصالات الرقمية		التجارة الرقمية		التعلم الرقمى		الصحة والرفاهية الرقمية		الاتيكيت الرقمى	
المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط	المفردة	معامل الارتباط
١	**٠,٦١٦	١	**٠,٦٠٢	١	**٠,٦٦٨	١	**٠,٦١٨	١	**٠,٨١٣	١	**٠,٤٧٧
٢	**٠,٥١٠	٢	**٠,٦١٥	٢	**٠,٨٠٣	٢	**٠,٧٢٦	٢	**٠,٥٨٤	٢	**٠,٦٦١
٣	**٠,٥٠٨	٣	**٠,٦٣١	٣	**٠,٥٥٧	٣	**٠,٥٣٥	٣	**٠,٥٩٠	٣	**٠,٧١٦
٤	**٠,٥٧٢	٤	**٠,٧١٣	٤	**٠,٨٥٧	٤	**٠,٦٦٥	٤	**٠,٥٤٦	٤	**٠,٧٢٤
٥	**٠,٧٠٧	٥	**٠,٧٢٣	٥	**٠,٦٧٦	٥	**٠,٦٩٤	٥	**٠,٦٢٤	٥	**٠,٦٦٤
٦	**٠,٦٠١	٦	**٠,٥٥١	٦	**٠,٦٠٦	٦	**٠,٦٤٢	٦	**٠,٦٩٣	٦	**٠,٧٣٥
٧	**٠,٧٠٤	٧	**٠,٦٧٢	٧	**٠,٧٧١	٧	**٠,٧٢٨	٧	**٠,٦٣٦	٧	**٠,٦٦٩
٨	**٠,٧٢٤	٨	**٠,٦٢٨	٨	**٠,٤٦٥	٨	**٠,٦٧٠	٨	**٠,٦٧٢	٨	**٠,٤٩٨
٩	**٠,٦٩٦	٩	**٠,٦٨٨	٩	**٠,٧٣٨	٩	**٠,٥٥٤	٩	**٠,٨٤٢	٩	**٠,٧٨٨
١٠	**٠,٨٠٦	١٠	**٠,٦٧٨	١٠	**٠,٨٣١	١٠	**٠,٥٢٥	١٠	**٠,٥٨٣	١٠	**٠,٦٥٢

(قيمة معامل الارتباط دالة عند مستوي ٠,٠١)**

ب- <u>الاتساق الداخلى بين درجة كل بعد من أبعاد المقياس والدرجة الكلية للمقياس:</u>

تم حساب صدق الأبعاد الفرعية للمقياس عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجة البعد والدرجة الكلية للمقياس، والجدول الآتى يوضح معاملات صدق أبعاد المقياس:

جدول (٥)

معاملات صدق أبعاد مقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور (ن = ٣٠)

المفهوم	الامن الرقمى	الاتصالات الرقمية	التجارة الرقمية	التعلم الرقمى	الصحة والرفاهية الرقمية	الاتيكيت الرقمى
معامل الإرتباط	**٠,٨٩٧	**٠,٩٢١	**٠,٩٠٧	**٠,٩٣٩	**٠,٩١٥	**٠,٩٤٠

(قيمة معامل الارتباط دالة عند مستوي ٠,٠١)**

يتضح من الجدولين السابقين أن قيم معاملات الارتباط جميعها دالة عند مستوى دلالة (٠,٠١) مما يحقق الصدق التكوينى للمقياس.

- الصدق التمييزى لمقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور:

للتحقق من القدرة التمييزية لمقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور؛ تم حساب الصدق التمييزى؛ حيث تم أخذ ٢٧% من الدرجات المرتفعة من درجات العينة الاستطلاعية (٣٠) طفلاً، ٢٧% من الدرجات المنخفضة للعينة الاستطلاعية، وتم استخدام اختبار مان- ويتنى اللابارامتري Mann-Whitney Test للتعرف علي دلالة الفروق بين هذه المتوسطات

وفيما يلي جدول يوضح نتائج الفروق بين متوسطى الرتب وقيمة z بين المجموعتين، وكانت النتائج على النحو الآتى:

جدول (٦)

نتائج الفروق بين متوسطى الرتب وقيمة z بين المجموعتين لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور

المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	"Zقيمة "	مستوى الدلالة
مجموعة المستوى الميزانى المرتفع	٨	١٢,٥٠	١٠٠,٠٠	٣,٣٧١	دالة عند مستوى ٠,٠١
مجموعة المستوى الميزانى	٨	٤,٥٠	٣٦,٠٠		

المنخفض					

ويتضح من الجدول وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين المستويين مما يوضح أن المقياس على درجة عالية من الصدق التمييزى.

حساب ثبات مقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور

تم حساب ثبات المقياس باستخدام الطرق الآتية:

أ) طريقة معامل ألفا كرونباخ:

يعتبر معامل ألفا كرونباخ α حالة خاصة من قانون كودر وريتشارد سون، وقد اقترحه كرونباخ ١٩٥١، ونوفاك ولويس ١٩٧٦، ويمثل معامل ألفا متوسط المعاملات الناتجة عن تجزئة المقياس إلى أجزاء بطرق مختلفة (سعد عبد الرحمن، ٢٠٠٣: ١٧٦)، واستخدم – هنا - برنامج SPSS (V. 18) لحساب قيمة معامل ألفا للمقياس من خلال حساب قيمة ألفا لكل بعد من الأبعاد السته المكونة للمقياس كما تم حساب معامل ألفا للمقياس ككل كما هو موضح بالجدول الآتى:

جدول (٧)

معاملات ألفا كرونباخ لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور (ن = ٣٠)

المفهوم	الامن الرقمى	الاتصالات الرقمية	التجارة الرقمية	التعلم الرقمى	الصحة والرفاهية الرقمية	الاتيكيت الرقمى	المقياس ككل
عدد المفردات	١٠	١٠	١٠	١٠	١٠	١٠	٦٠
معامل ألفا	٠,٨١٤	٠,٨٤٨	٠,٨٨٣	٠,٧٣٥	٠,٨٠٥	٠,٨٥٤	٠,٩٣٨

وهى قيم جميعها مرتفعة، وبناءً عليه يمكن الوثوق والاطمئنان إلى نتائج المقياس فى البحث الحالي.

ب) طريقة إعادة تطبيق الاختبار:

تم تطبيق المقياس على أطفال العينة الاستطلاعية، ثم تم إعادة تطبيقه على نفس العينة بفاصل زمنى أسبوعين، وتم حساب معامل الارتباط بين درجات

الأطفال فى التطبيقين، وباستخدام برنامج SPSS (V. 18) ، تم التوصل إلى النتائج الآتية:

جدول (٨)

معاملات الثبات بطريقة إعادة تطبيق الاختبار لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور (ن = ٣٠)

المفهوم	الامن الرقمى	الاتصالات الرقمية	التجارة الرقمية	التعلم الرقمى	الصحة والرفاهية الرقمية	الاتيكيت الرقمى	المقياس ككل
معامل الارتباط	**٠,٧٤٢	**٠,٧٩٥	**٠,٨١٣	**٠,٨٠٤	**٠,٧٦٢	**٠,٧٠٦	**٠,٩٤٧

(قيمة معامل الارتباط دالة عند مستوي ٠,٠١)**

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثانى فى كل بعد من أبعاد المقياس، وكذلك فى المقياس ككل جميعها مرتفعة ودالة عند مستوى دلالة (٠,٠١)، وهذا يؤكد أن المقياس على درجة عالية من الثبات، وبناءً عليه يمكن الوثوق والاطمئنان إلى نتائج المقياس فى الدراسة الحالية.

جـ) طريقة التجزئة النصفية:

تعمل تلك الطريقة على حساب معامل الارتباط بين درجات نصفى المقياس، حيث تَمَّ تجزئة المقياس إلى نصفين متكافئين، حيث يتضمن القسم الأول: درجات الأطفال فى الأسئلة الفردية، في حين يتضمن القسم الثانى: درجات الأطفال فى الأسئلة الزوجية، وبعد ذلك قامت الباحثة بحساب معامل الارتباط بينهما، يوضح الجدول الآتي ما توصلت إليه الدراسة في هذا الصدد:

جدول (٩)

الثبات بطريقة التجزئة النصفية لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور (ن = ٣٠)

المفردات	العدد	معامل ألفا كرونباخ	معامل الارتباط	معامل الثبات لسبيرمان براون	معامل الثبات لجتمان
الجزء الأول	٣٠	٠,٩٢٦	٠,٩٣٣	٠,٩٥٦	٠,٩٥٥
الجزء الثانى	٣٠	٠,٩١٩			

يتضح من الجدول السابق أنّ معامل ثبات مقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور لسبيرمان وبران يساوى (٠,٩٥٦) ، ولجتمان يساوى:(٠,٩٥٥)، وهو

معامل ثبات يشير إلى أن المقياس على درجة عالية جداً من الثبات، ومن ثمّ فإنّه يعطي درجة من الثقة عند استخدام المقياس كأداة للقياس فى الدراسة الحالية.

حساب معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لمفردات مقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور:

تم حساب معامل السهولة والصعوبة لكل مفردة من مفردات مقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور عن طريق حساب المتوسط الحسابي للإجابة الصحيحة (صلاح الدين علام، ٢٠٠٠: ٢٦٩).

كما تم حساب معامل التمييز لكل مفردة من مفردات المقياس من خلال قيام الباحثة بتقسيم ترومان كيلى Truman Kelley من خلال ترتيب درجات الأطفال تنازلياً حسب درجاتهم فى المجموع الكلى للمقياس، وفصل ٢٧% من درجات أطفال العينة التى تقع فى الجزء الأعلى (الإرباعى الأعلى)، وفصل ٢٧% من درجات أطفال العينة التى تقع فى الجزء الأسفل (الإرباعى الأدنى) ثم استخدام معادلة جونسون لحساب معامل التمييز (صلاح الدين علام، ٢٠٠٠: ٢٨٤ – ٢٨٧).

جدول (١٠)

معاملات السهولة والصعوبة ومعاملات التمييز لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية المصور (ن = ٣٠)

المفردة	معامل الصعوبة	معامل السهولة	معامل التمييز	المفردة	معامل الصعوبة	معامل السهولة	معامل التمييز
١	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٦٣	١٦	٠,٥٧	٠,٤٣	٠,٦٣
٢	٠,٧٣	٠,٢٧	٠,٥٠	١٧	٠,٦٣	٠,٣٧	٠,٨٨
٣	٠,٤٣	٠,٥٧	٠,٥٠	١٨	٠,٤٧	٠,٥٣	٠,٨٨
٤	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٣٨	١٩	٠,٤٣	٠,٥٧	٠,٧٥
٥	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٧٥	٢٠	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٧٥
٦	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٧٥	٢١	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٧٥
٧	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٨٨	٢٢	٠,٣٠	٠,٧٠	٠,٨٨
٨	٠,٣٠	٠,٧٠	٠,٧٥	٢٣	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٦٣
٩	٠,٥٧	٠,٤٣	٠,٧٥	٢٤	٠,٤٣	٠,٥٧	٠,٨٨
١٠	٠,٣٣	٠,٦٧	٠,٧٥	٢٥	٠,٤٣	٠,٥٧	٠,٧٥
١١	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٦٣	٢٦	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٥٠
١٢	٠,٣٠	٠,٧٠	٠,٦٣	٢٧	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٨٨
١٣	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٨٨	٢٨	٠,٧٣	٠,٢٧	٠,٢٥
١٤	٠,٤٧	٠,٥٣	٠,٧٥	٢٩	٠,٣٠	٠,٧٠	٠,٨٨

١٥	٠,٢٧	٠,٧٣	٠,٨٨	٣٠	٠,٥٣	٠,٤٧	٠,٨٨

وقد تراوحت معاملات الصعوبة لمفردات المقياس ما بين (٠,٢٧ – ٠,٧٣) ويعتبر السؤال (المفردة) مقبولا إذا تراوحت قيمة معامل الصعوبة له بين (٠,١٥ – ٠,٨٥) (صبحى أبو جلالة، ١٩٩٩: ٢٢١)، كون المفردة التي يقل معامل الصعوبة لها عن ٠,١٥ تكون شديدة الصعوبة، والمفردة التي يزيد معامل الصعوبة لها عن ٠,٨٥ تكون شديدة السهولة؛ وكذلك تراوحت معاملات التمييز لمفردات المقياس بين (٠,٢٥ – ٠,٨٨)، حيث يعتبر معامل التمييز للمفردة مقبول إذا زاد عن (٠,٢)، ولذلك فإن مقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور له القدرة على التمييز بين أطفال العينة.

ثانياً : برنامج قائم علي توظيف ألعاب إلكترونية في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة .

في اطار هذا البحث قامت الباحثة باعداد برنامج تحت عنوان " توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة ." ويتكون هذا البرنامج من مجموعة من الألعاب الإلكترونية وقد اشتمل هذا الجزء علي اهمية البرنامج واهدافه واهم البرامج التي تم الاستعانة بها عند الاعداد للبرنامج الحالي ومحتوي انشطة البرنامج والاسس التي يجب مراعاتها عند بناء البرنامج واهم الاستراتيجيات التي تم من خلالها والادوات المستخدمة في البرنامج واخيرا تقييم البرنامج .

أهمية البرنامج :

- تحديد الاهداف الاجرائية لانشطة البرنامج وادواتها وخطوات تنفيذها وتقويمها.
- توضيح اثر البرنامج القائم علي الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة.
- مساعدة معلمة الروضة في استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة.

التخطيط العام للبرنامج :

تشمل عمليه التخطيط للبرنامج علي :-

اولا : الهدف العام للبرنامج :

يهدف البرنامج إلي تحقيق هدف عام وهو تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لطفل الروضة بإستخدام الألعاب الإلكترونية . "ويتفرع من هذا الهدف العام مجموعة من الاهداف الاجرائية "

ثانيا : الاهداف الاجرائيه وتتمثل في :

١ـ الأهداف المعرفية:

في نهاية البرنامج يستطيع الطفل قدر مستطاعه أن:

- يحدد القواعد الصحيحة لاستخدام الانترنت .
- يذكر القواعد الصحيحة لاستخدام الانترنت.
- يتصفح المواقع الالكترونية المناسبة له.
- يذكر القوانين الخمسة للتعلم عن طريق الانترنت.

٢ـ الأهداف المهارية:

في نهاية البرنامج يستطيع الطفل قدر مستطاعه أن:

- يفرق بين الاستخدام الخطأ والصح للانترنت
- يطبق الخطوات الواجب اتخاذها عند التهديد الالكترونى .
- يميز بين الشرطة الالكترونية والشرطة المرورية .
- يستأذن من والديه قبل شراء أى منتج من على الانترنت.
- يمارس القوانين اثناء تعلمه عن طريق الانترنت.

٣ـ الأهداف الوجدانية:

في نهاية البرنامج يستطيع الطفل قدر مستطاعه أن:

- يحافظ على خصوصيته عند التحدث مع الآخرين عبر الانترنت.
- يتعاون مع زملائه في الغناء.
- يشعر بالسعادة أثناء ممارسة النشاط.
- يشارك أصدقائه في حل اللغز الالكترونى .

ثالثاً: أسس تصميم البرنامج:

- مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال اثناء تصميم وتنفيذ أنشطة البرنامج.
- تقديم أنشطة مُحببة وجاذبة ومألوفة للأطفال.
- وضع أهداف يسهل علي الطفل تحقيقها.

- التنوع في استخدام فنيات واستراتيجيات مختلفة مع الأطفال كالتعلم باللعب، ولعب الأدوار، والأغاني والأناشيد، والعصف الذهني، ...إلخ.
- التنوع في استخدام أساليب التقويم لأنشطة البرنامج.

خامساً: الفئة المستهدفة:

اشتملت عينة الدراسة علي عينة من أطفال الروضة (إناث- ذكور) تتراوح أعمارهم من (٥-٦) سنوات.

سادساً: مدة تطبيق البرنامج:

تم تطبيق البرنامج بالفصل الدراسي الثاني للعام ٢٠٢٣/ ٢٠٢٤.

سابعاً: الأدوات والوسائل المستخدمة في البرنامج : كمبيوتر+ فلاشة .

ثامناً: الأنشطة المستخدمة في البرنامج:

استخدمت الباحثة ألعاب إلكترونية لتحقيق اهداف البرنامج .

تاسعاً: الاستراتيجيات والفنيات المستخدمة في البرنامج:

- لعب الأدوار - الحوار والمناقشة - التعلم باللعب - العصف الذهنى - حل المشكلات .

عاشراً: أساليب التقويم:

- **التقويم المبدئي:** ويتم قبل تطبيق البرنامج، وذلك من خلال تطبيق مقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور لتحديد مستوي الأطفال.
- **التقويم المرحلي :** ويتم أثناء فترة تطبيق البرنامج، ويتم ذلك عن طريق تقويم الأنشطة داخل البرنامج.
- **التقويم النهائي :** ويتم بعد تطبيق البرنامج للتأكد من فاعلية البرنامج، وذلك بتطبيق مقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية المصور علي الأطفال.

نتائج البحث وتفسير النتائج:

١- عرض ومناقشة النتائج الخاصة بالفرض الأول:

الفرض الأول : "يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لمقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة، لصالح أطفال المجموعة التجريبية"

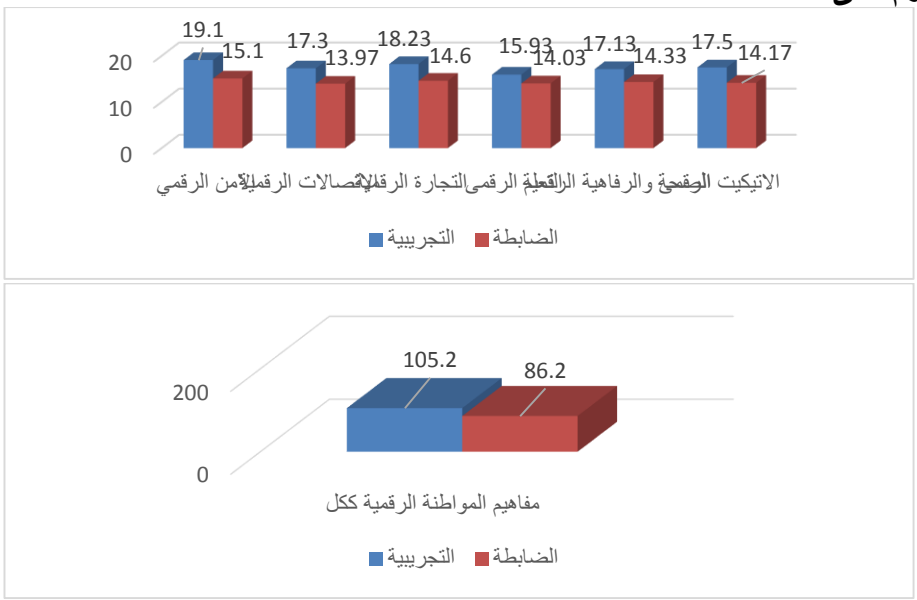
جدول (١١)

"قيمة " ت " لدلالة الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة "، وكذلك حجم التأثير

المفهوم	المجموعة	العدد	المتوسط	الإنحراف المعيارى	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوى الدلالة	حجم الأثر
الامن الرقمي	التجريبية	٣٠	١٩,١٠	١,١٢	٩,٠٦٥	٥٨	٠,٠١	٠,٥٨٦
	الضابطة	٣٠	١٥,١٠	٢,١٤				
الاتصالات الرقمية	التجريبية	٣٠	١٧,٣٠	٢,٠٢	٧,٧٤٢	٥٨	٠,٠١	٠,٥٠٨
	الضابطة	٣٠	١٣,٩٧	١,٢٢				
التجارة الرقمية	التجريبية	٣٠	١٨,٢٣	١,٤٣	٦,٢٤٤	٥٨	٠,٠١	٠,٤٠٢
	الضابطة	٣٠	١٤,٦٠	٢,٨٥				
التعلم الرقمى	التجريبية	٣٠	١٥,٩٣	٢,٠٧	٣,٨٧٨	٥٨	٠,٠١	٠,٢٠٦
	الضابطة	٣٠	١٤,٠٣	١,٧١				
الصحة والرفاهية الرقمية	التجريبية	٣٠	١٧,١٣	١,٧٨	٥,٥٤١	٥٨	٠,٠١	٠,٣٤٦
	الضابطة	٣٠	١٤,٣٣	٢,١٢				
الاتيكيت الرقمى	التجريبية	٣٠	١٧,٥٠	١,٩٤	٦,٤٣٢	٥٨	٠,٠١	٠,٤١٦
	الضابطة	٣٠	١٤,١٧	٢,٠٧				

المقياس ككل	التجريبية	٣٠	١٠٥,٢٠	٤,٣٥	١٢,٩٨٢	٥٨	٠,٠١	٠,٧٤٤
	الضابطة	٣٠	٨٦,٢٠	٦,٧٣				

والرسم البيانى الآتى يوضح الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة:



شكل (١)

- يتضح من جدول رقم (١١) والشكل البياني رقم (١) وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة، لصالح أطفال المجموعة التجريبية، وهذا يشير إلى قبول الفرض الأول من فروض البحث كما أن حجم تأثير المعالجة التجريبية η^2 على مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة تراوحت بين (٠,٢٠٦ – ٠,٧٤٤)، وهي قيمة كبيرة ومناسبة، وأكبر من اقيمة (٠,١٤)، وهذا يدل على حجم تأثير كبير، وأن نسبة كبيرة من

الفروق تعزى إلى المعالجة التجريبية، مما يدل على فاعلية البرنامج القائم على أنشطة المجلة الإلكترونية فى تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة.

وترجع الباحثة هذا التحسن إلى الأسباب التالية:

- تنوع أنشطة الالعاب الإلكترونية التي تضمنت العديد من الخبرات والمفاهيم التي يجب تنميتها لطفل الروضة ومراعاة التنوع في تقديم الأنشطة وهذا التنوع أدى إلى جذب انتباه الأطفال وعدم الملل أثناء تنفيذ أنشطة الالعاب الإلكترونية.
- تقديم المفاهيم من خلال استخدام استراتيجيات وطرق التعلم النشط كاستراتيجيات الحوار والمناقشة العصف الذهني والتعلم التعاوني سرد القصص وغيرها والتي تهدف جميعها إلى تعزيز السلوكيات الصحيحة وإبطال السلوكيات الخاطئة.
- وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسة (Zhong, J., & Zheng, Y. (2023 التى أكدت على فاعلية توظيف الالعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم المرتبطة بالمواطنة الرقمية للأطفال ودراسة (Tomé, V., & de Abreu, B. (2022 ، (Kleemans, M. (2022)، ودراسة (نشوى عطاالله، ٢٠٢٠) التى أوضحت الدور الايجابى للالعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الأطفال الصغار حول المواطنة الرقمية كما أشارت دراسة (Demidov, A. A., Syrina, T. A., & Tretyakov, A. L. (2021) على الدور الإيجابى التى تلعبه الأنشطة الخاصة بالمجلات الإلكترونية في تحسين مفاهيم المواطنة الرقمية للأطفال كدراسة (Oxley, C. (2020 التي أكدت إلى فاعلية أنشطة المجلات الإلكترونية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية للأطفال في مرحلة الروضة.
- و تعزي الباحثة هذا التحسن إلي استخدام الالعاب الإلكترونية أثناء تنفيذ البرنامج بين حيث ساعدت هذه الأنشطة في جذب انتباه الأطفال وتوضيح النشاط للأطفال وبالتالي زيادة نسبة الإستيعاب وتفاعل الأطفال مع الحاسوب.
- تعاون معلمات رياض الأطفال مع الباحثة أثناء تطبيق البرنامج كان له أثر كبير في إتاحة الفرصة لتنفيذ أنشطة البرنامج بأداء دقيق وتود الباحثة أن تشير إلي أن تطبيق اختبار رافن مع الأطفال ساعد علي زيادة الألفة بين الباحثة والأطفال عينة الدراسة مما ساعد علي حب الأطفال للباحثة وتقبلهم لما تطلبه منهم وحبهم لممارسة أنشطة البرنامج .

٢- عرض ومناقشة النتائج الخاصة بالفرض الثانى:

" يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة، لصالح التطبيق البعدى"

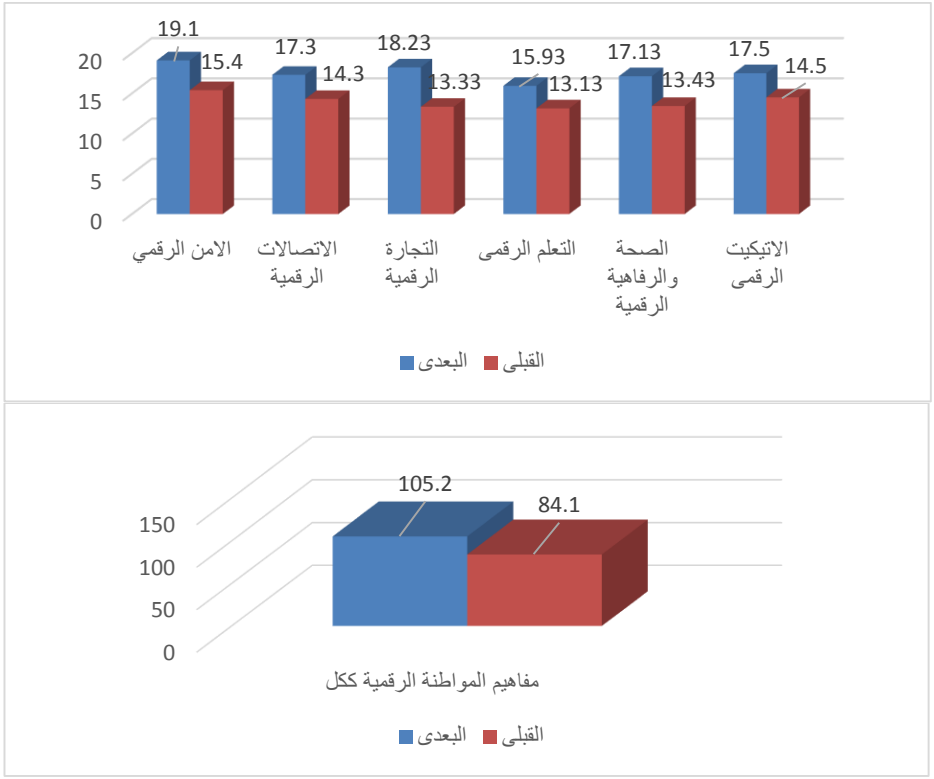
جدول (١٢)

"قيمة " ت " لدلالة الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة "، وكذلك حجم التأثير

المفهوم	التطبيق	العدد	المتوسط	الإنحراف المعيارى	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوى الدلالة	حجم الأثر
الامن الرقمي	القبلى	٣٠	١٥,٤٠	١,٩٦	٨,٣١٤	٢٩	٠,٠١	٠,٧٠٤
	البعدى	٣٠	١٩,١٠	١,١٢				
الاتصالات الرقمية	القبلى	٣٠	١٤,٣٠	١,٢٩	٦,٤٢٠	٢٩	٠,٠١	٠,٥٨٧
	البعدى	٣٠	١٧,٣٠	٢,٠٢				
التجارة الرقمية	القبلى	٣٠	١٣,٣٣	٢,٣٢	١٠,١٥١	٢٩	٠,٠١	٠,٧٨٠
	البعدى	٣٠	١٨,٢٣	١,٤٣				
التعلم الرقمى	القبلى	٣٠	١٣,١٣	١,٠٤	٥,٨٥٧	٢٩	٠,٠١	٠,٥٤٢
	البعدى	٣٠	١٥,٩٣	٢,٠٧				
الصحة والرفاهية الرقمية	القبلى	٣٠	١٣,٤٣	١,٩٨	٨,٣٦٣	٢٩	٠,٠١	٠,٧٠٧
	البعدى	٣٠	١٧,١٣	١,٧٨				
الاتيكيت الرقمى	القبلى	٣٠	١٤,٥٠	١,٨٩	٥,٩١٢	٢٩	٠,٠١	٠,٥٤٧
	البعدى	٣٠	١٧,٥٠	١,٩٤				

المقياس ككل	القبلى	٣٠	٨٤,١٠	٨,٢٨	١١,٩٣٦	٢٩	٠,٠١	٠,٨٣١
	البعدى	٣٠	١٠٥,٢٠	٤,٣٥				

والرسم البيانى الآتى يوضح الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة:



شكل (٢)

- يتضح من جدول رقم(١٢) والشكل البياني رقم (٢) وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس بعض مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة، لصالح التطبيق البعدى، وهذا يشير إلى قبول الفرض الثانى من فروض البحث.

- أن حجم تأثير المعالجة التجريبية η^2 على مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة تراوحت بين (٠,٥٤٢ – ٠,٨٣١)، وهي قيمة كبيرة ومناسبة، وهذا يدل على أن نسبة كبيرة من الفروق تعزى إلى المعالجة التجريبية، مما يدل على فاعلية البرنامج القائم على الالعاب الإلكترونية فى تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مهارة على حدة.
- وجود تأثير قوي جداً للمعالجة التجريبية في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدي المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي مقارنةً بالتطبيق القبلي، حيث أن الأطفال قبل البرنامج كانو يتعرضون للمناهج التقليديه وبتوظيف الالعاب الإلكترونية داخل البرنامج المقدم لأطفال المجموعة التجريبيه دل ذلك علي فاعلية برنامج الالعاب الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدي طفل الروضه وذلك من خلال التنوع في الاستراتيجيات وطرق التعلم المستخدمة في البرنامج تمثلت في (العصف الذهني - سرد القصص - وقت التفكير - العمل الجماعي - الحوار والمناقشة ، ....) وغيرها من الاستراتيجيات التي كان لها تأثير ملحوظ في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدي طفل الروضة.
- وتتفق نتائج هذا الفرض مع ماتوصلت إليه دراسة كل من Keshteh, S., (Chen, L. L., Mirpuri, S., Rao, N., & Yeong, M. Y. (2023) ، Schubart, R. C. (2021) ، & Law, N. (2021) ودراسة (حليمة حسن ، ٢٠٢٠) التي أكدت ضرورة الاهتمام بتصميم برنامج مبتكر قائم على استخدام الالعاب الإلكترونية لتنمية بعض المفاهيم المرتبطة بالمواطنة الرقمية للطفل لما لها اثر كبير في حياة الطفل وسلوكه ، وتدريب الأطفال الصغار في مرحلة ما قبل المدرسة على تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية باستخدام الالعاب الإلكترونية مما يبرهن على فاعلية البرنامج في أكساب هذه المفاهيم للاطفال.

٣- عرض ومناقشة النتائج الخاصة بالفرض الثالث:

"لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات أطفال المجموعة الضابطة فى التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة".

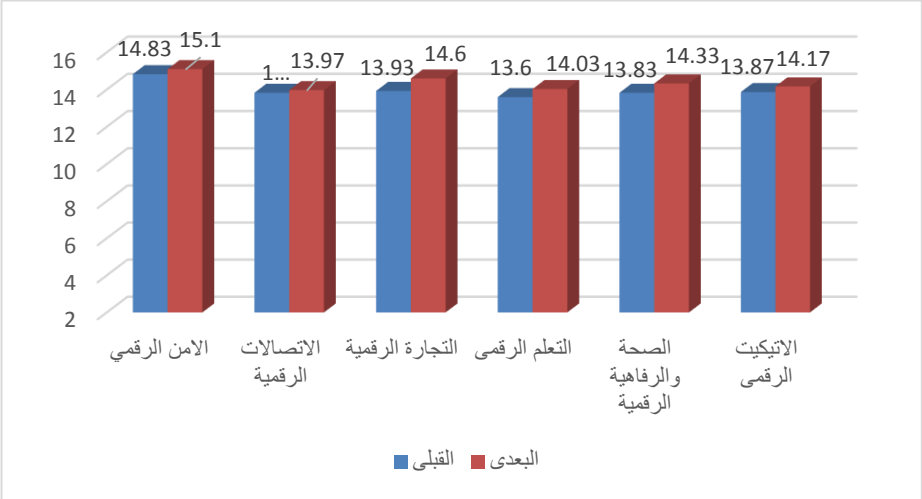
جدول (١٣)

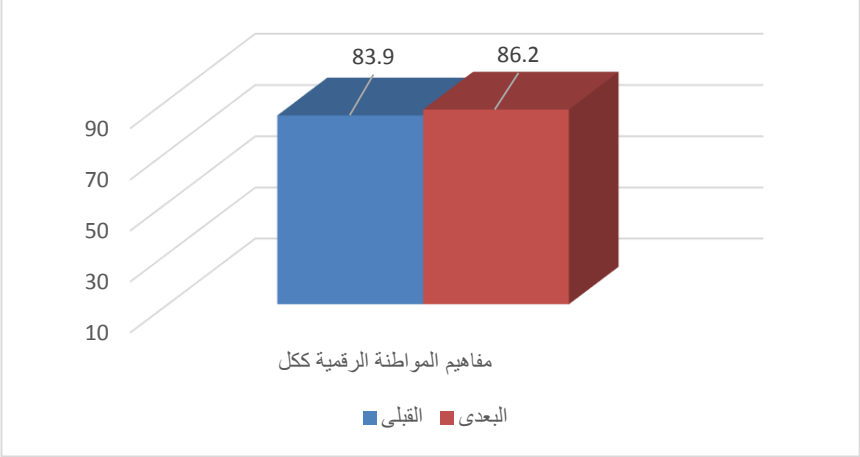
"قيمة " ت " لدلالة الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة "

المفهوم	التطبيق	العدد	المتوسط	الإنحراف المعيارى	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوى الدلالة
الامن الرقمي	القبلى	٣٠	١٤,٨٣	١,٨٨	٠,٧٣١	٢٩	٠,٤٧١ غير دال
	البعدى	٣٠	١٥,١٠	٢,١٤			
الاتصالات الرقمية	القبلى	٣٠	١٣,٨٣	١,٠٢	٠,٥٤٨	٢٩	٠,٥٨٨ غير دال
	البعدى	٣٠	١٣,٩٧	١,٢٢			
التجارة الرقمية	القبلى	٣٠	١٣,٩٣	٢,٢٧	١,٣٠٠	٢٩	٠,٢٠٤ غير دال
	البعدى	٣٠	١٤,٦٠	٢,٨٥			
التعلم الرقمى	القبلى	٣٠	١٣,٦٠	١,٠٠	١,٤٥٣	٢٩	٠,١٥٧ غير دال
	البعدى	٣٠	١٤,٠٣	١,٧١			
الصحة والرفاهية الرقمية	القبلى	٣٠	١٣,٨٣	١,٩٧	١,٢٠٦	٢٩	٠,٢٣٧ غير دال
	البعدى	٣٠	١٤,٣٣	٢,١٢			
الاتيكيت الرقمى	القبلى	٣٠	١٣,٨٧	١,٨٠	٠,٩٨٧	٢٩	٠,٣٣٢ غير
	البعدى	٣٠	١٤,١٧	٢,٠٧			

							دال
المقياس ككل	القبلى	٣٠	٨٣,٩٠	٨,٢٨	١,٨٦٠	٢٩	٠,٠٧٣ غير دال
	البعدى	٣٠	٨٦,٢٠	٦,٧٣			

والرسم البيانى الآتى يوضح الفروق بين متوسطى درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة:





شكل (٣)

- **يتضح من الجدول** رقم (١٣) والشكل البياني رقم (٣) عدم وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس مفاهيم المواطنة الرقمية ككل، وفى كل مفهوم على حدة، وهذا يشير إلى قبول الفرض الثالث من فروض البحث.
- **وترجع الباحثة هذا إلي** استخدام العينة الضابطة الطريقة التقليدية في التعليم والتعلم
- قصور الطرق التقليدية في تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية ولذلك تشير الباحثة الى ضرورة الاهتمام بتنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة بطرق غير تقليدية وفعالة وقائمة على الالعاب الإلكترونية والتي تعتبر من الأنشطة المحببه والجذابة للأطفال لما لها من أهمية في المواقف الحياتية والتي تربط الطفل ببيئته والعادات والتقاليد مما يجعلة عضر فعال داخل مجتمعة وتتفق نتائج هذا الفرض مع ماتوصلت إليه دراسة كل من (Hill, V. ،Bennett, L. B., Aguayo, R C., & Field, S. L. (2022) 2021) ودراسة(نعيم محمد ، ٢٠٢١) ودراسة (يمنى سمير ، ٢٠٢٣) التي أكدت على كفاءة استخدام أنشطة الالعاب الإلكترونية في تنمية الوعى بمفاهيم المواطنة الرقمية للأطفال .

- ولذلك تؤكد الباحثة الى أهمية لفت أنظار القائمين بالعملية التربوية والتعليمية في رياض الأطفال الى تصميم العديد من البرامج التي تهتم بتنمية بعض مفاهيم المواطنة

الرقمية لدى طفل الروضة ولابد أن تكون هذه البرامج قائمة على العديد من أسس تعليم طفل الروضة والتي يمكن إيجازها في: التنوع في طبيعة الأنشطة واستخدام استراتيجيات التعلم الفعال والنشط ومراعاة الفروق الفردية بين الأطفال.

- **توصيات البحث:**

من خلال ما قدمه البحث من إطار نظري وما تم استعراضه من دراسات وبحوث وما توصلت إليه من نتائج تقدم الباحثة مجموعة من التوصيات للقائمين على العملية التعليمية ولأولياء الأمور على النحو التالي:

- إعداد دورات لتوعية المعلمات والوالدين ببعض مفاهيم المواطنة الرقمية التي يجب تنميتها لأطفال الروضة وممارستها في حياتهم اليومية.
- الاهتمام ببرامج لتنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية لأطفال الروضة مما يساعدهم على الحفاظ على معلوماتهم الشخصية واتباع القواعد الصحيحة .
- ضرورة تدريب الطفل في مرحلة رياض الأطفال على اتباع القواعد والقوانين وقواعد السلوك التى يحتاجها الطفل عند التعامل مع الوسائل التكنولوجية

المراجع :-

- أمانى خميس عثمان (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا . المجلة العلمية لكلية التربية : جامعة اسيوط .
- أمل حمدان حمود ، فراس تيسير محمد (٢٠٢٢) . فاعلية أنشطة الألعاب الرقمية في تنمية التحصيل المعرفي ومهارات التعلم التعاونى في مقرر العلوم لدى طالبات المرحلة الإبتدائية في المدينة المنورة . المجلة العربية للتربية النوعية ع(٢١) . المؤسسة العربية للتربية والعلوم والاداب : مصر .
- أمل عبد الفتاح عطوة (٢٠١٧) ، دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية في نشر قيم المواطنة الرقمية لتحقيق التنمية المستدامة ، مجلة الآداب (٤٥). كلية التربية : جامعة عين شمس.
- ايمان عبدالحكيم رفاعى (٢٠٢٠) . دور الأسرة في تحقيق الأمن الرقمى لطفل الروضة في ضوء تحديات الثورة الرقمية . المجلة العلمية (ع ١٤) . كلية التربية للطفولة المبكرة : جامعة المنيا.

- تامر المغاورى الملاح (٢٠١٧). المواطنة الرقمية تحديات وآمال . دارالسحاب للنشر والتوزيع : القاهرة
- حليمة حسن إبراهيم ، مروة زكى توفيق (٢٠٢٠) . فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة اللفظية لدى زارعى القوقعة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة جدة . دراسات عربية في التربية وعلم النفس ع(١١٨) : جامعة الملك عبدالعزيز بجدة بالمملكة العربية السعودية .
- حميدة السيد فتوح (٢٠١٧) . فاعلية استخدام الالعاب التعليمية الرقمية لتنمية المهارات المهنية اللازمة للأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم . دراسات تربوية وإجتماعية ع(٢) . كلية التربية : جامعة حلوان .
- حنان مصطفي كفافي (٢٠١٦) . تصور مقترح لتنمية وعى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي بثقافة المواطنة الرقمية . دراسات عربية في التربية وعلم النفس : جامعة الأزهر .
- خالد ممدوح العزى (٢٠٢٠) . الألعاب الرقمية ومخاطرها على الطفل . المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الاعاقة ع (٥) : الجامعة اللبنانية .
- سارة محمود عبدالرحمن (٢٠١٦). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التى يمارسها أطفال مرحلتى الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظرالمتعلمين والأطفال نفسهم . رسالة ماجستير . كلية العلوم التربوية : جامعة الشرق الأوسط .
- شروق محمود موسي (٢٠٢٢) . أثر الألعاب الرقمية على تنمية المهارات المعرفية للأطفال من ذوى الاعاقة العقلية في مراكز التربية الخاصة في عمان . رسالة ماجستير . كلية العلوم التربوية : جامعة الشرق الأوسط .
- شيرين عباس عراقي (٢٠٢٣) . مفاهيم الذكاء الاصطناعى لطفل الروضة باستخدام الالعاب الرقمية . روية مستقبلية . المجلة الدولية لدراسات المرأة والطفل ع(٢١) . كلية البنات للآداب والعلوم والتربية : جامعة عين شمس .

- صفاء محمد حنفي (٢٠٢٢) . فاعلية برنامج ألعاب رقمية في تنمية بعض المهارات الإلكترونية وعلاقته بمفهوم الذات التكنولوجى لدى طفل الروضة . رساله ماجستير . كلية التربية النوعية : جامعة بنها .
- عادل بن عايض المغذى (٢٠١٨) . معايير توظيف الألعاب الإلكترونى في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات . مجلة كلية التربية ع(١١٧) : جامعة الأزهر .
- عبدالرؤوف محمد اسماعيل (٢٠١٩). المدينة الذكية طموح ايديولوجي عربي (استراتيجية دعم التحول الرقمى وادارة البنية الذكية لدول المنطقة في تحقيق الازدهار وجودة الحياة نحو مجتمعات متقدمة) . دار روابط للنشر والتوزيع : القاهرة .
- عبدالعاطى حلقان أحمد (٢٠١٦). تعليم المواطنة الرقمية في المدارس المصرية والاروبية (دراسة مقارنة). المجلة التربوية (ع ٤٤) . كلية التربية : جامعة سوهاج .
- عبير السيد أحمد وآخرون (٢٠٢٠). تعزيز قيم المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة في ضوء بعض المتغيرات النفسية من وجهه نظر الأم . مجلة شباب الباحثين (ع ٧) . كلية التربية : جامعة سوهاج .
- عبير عيسي العميري (٢٠١٧). تنشئة الطفل الرقمى وفق معايير المواطنة الرقمية . المجلة الوطنية العمانية للتربية والثقافة والعلوم (ع ٢٧) : بحوث ومقالات .
- العنود محمد سالم العرجانى (٢٠٢٣) .دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قم المواطنة لدى الطفل الروضة من وجهة نظر المعلمات : المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل ع (٢٤) .
- فهد بن هذال آل رحيم (٢٠١٨). دور محو الأمية المعلوماتية في تنمية قيم المواطنة الرقمية (دراسة تحليلية). مجلة دراسات في التعليم الجامعى (ع ٢٤) . مركز تعليم الكبار : جامعة عين شمس .

- محمد فكرى صادق (٢٠١٩). دور الجامعة في تحقيق ابعاد المواطنة الرقمية لدى طلابها في ضوء التحديات المعاصرة (دراسه تحليلية) . مجلة كلية التربية (ع١٢٠) : جامعة بنها .
- مريم عبدالهادى القحطانى (٢٠٢٠). بناء مقياس لقيم المواطنة الرقمية لدى مستخدمى مواقع التواصل الاجتماعى. مجلة العلوم التربوية (ع ٤) : الجامعة الأردونية .
- مصعب حمدان عبدالله الليمون (٢٠٢١) . واقع دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية في دعم وتنمية ثقافة الطفل في مرحلة رياض الاطفال بدولة الكويت.المؤتمر الدولى الثالث . كلية التربية للطفولة المبكرة : جامعة المنصورة .
- منذر عدنان محمد القزاز (٢٠١٨) . فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية القائمة على الهواتف النقالة الذكية في إكساب المفاهيم التكنولوجية والاحتفاظ بها لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بغزة. رسالة ماجستير. كلية التربية : الجامعة الإسلامية بغزه .
- نداء سليم إبراهيم (٢٠١٦) . إيجابيات الألعاب الإلكترونية التى يمارسها أطفال الفئة العمرية (٦-٣) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال . رسالة ماجستير . كلية العلوم التربية : جامعة الشرق الأوسط .
- نسرين پسرى حشيش (٢٠١٨). مهارات المواطنة الرقمية اللازمة لتلاميذ مرحلة التعليم الاساسي . دراسات في التعليم الجامعي . مجلة دورية محكمة متخصصة (٣٩) كلية التربية : جامعة عين شمس
- نشوى عبدالخالق عطا الله (٢٠٢٠) ، فاعلية برنامج قائم على الألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة في ضوء معايير التكنولوجيا بالقرن الحادي والعشرون ، مجلة الطفولة والتربية ، كلية رياض الأطفال : جامعة الاسكندرية .
- نعيم محمد ناجى (٢٠٢١) . أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسى . مجلة كلية التربية ع (١١٦) : جامعة المنصورة .

- نور الهدى أحمد محمد (٢٠١٨). المشكلات التى تواجه تطبيق معايير الجودة الشاملة في مؤسسات رياض الأطفال وسبل مقترحة لحلها . رسالة ماجستير . كلية التربية : جامعة جنوب الوادى .
- يمنى سمير عبدالوهاب (٢٠٢٣) . فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة والوعى السياسي لدى طفل الروضة . مجلة التربية وثقافة الطفل ع(١) . كلية التربية للطفولة المبكرة : جامعة المنيا .

المراجع الاجنبية:

- Winther, D.(2017). How does the time children spend using digital technology impact their mental wel- being, social capital and information techonology In Education.
- Baydar, F. (2022). The Role of Educational Leaders in the Development of Students' Technology Use and Digital Citizenship. Malaysian Online Journal of Educational Technology, 10(1.
- Bennett, L. B., Aguayo, R. C., & Field, S. L. (2022). Efficacy of e-magazines as a tool to guarantee young children awareness with digital citizenship concepts: A case study. Childhood Education, 92(3), 189-199.
- Buchholz, B. A., DeHart, J., & Moorman, G. (2020). Digital citizenship during a global pandemic: Moving beyond digital literacy. Journal of Adolescent & Adult Literacy, 64 (1) .
- Capuno, R., Suson, R., Suladay, D., Arnaiz, V., Villarin, I., & Jungoy, E. (2022). Digital Citizenship in Education and Its Implication. World Journal on Educational Technology: Current Issues, 14(2) .

- Capuno, R., Suson, R., Suladay, D., Arnaiz, V., Villarin, I., & Jungoy, E. (2022). Digital Citizenship in Education and Its Implication. World Journal on Educational Technology: Current Issues, 14 (2) .
- Chen, L. L., Mirpuri, S., Rao, N., & Law, N. (2021). Effectiveness of designing children e-magazines in teaching digital citizenship related concepts for young children: A study from Malaysian perspective. Educational Research Review, 33, 100379.
- Choi, moonsun (2016) . concept Analysis of Digital Citizenship forDemocratic Citizenship Education in the Internet Age . Journal Theory and Research In Social Education .
- Demidov, A. A., Syrina, T. A., & Tretyakov, A. L. (2021). Efficacy of digital citizenship concepts development for kindergarten children using electronic magazines activities. Медиаобразование, 60(1), 11-23.
- Fernández-Prados, J. S., Lozano-Díaz, A., & Ainz-Galende, A. (2021). Measuring digital citizenship: A comparative analysis. In Informatics (Vol. 8, No. 1, p. 18). MDPI.
- Helbing, D., & Sánchez-Vaquerizo, J. A. (2023). Digital twins: potentials, ethical issues and limitations. In Handbook on the politics and governance of Big Data and Artificial Intelligence (pp. 64-104). Edward Elgar Publishing.

- Hill, V. (2021). Digital citizenship concepts support in kindergarten children through electronic magazines. New library world, 116(7/8), 369-382.
- Keshteh, S., & Yeong, M. Y. (2023). The use of electronic magazines in developing digital citizenship concepts among preschool children in Turkey: A case study. MA Thesis, Metropolia University of Applied Sciences.
- Ladd, J. K., & Traver, J. J. (2023). A Call for Digital Citizenship Curriculum in Early Childhood Education. Essays in Education, 29 (1).
- Lütge, C., & Merse, T. (2022). Digital citizenship in foreign language learning and teaching: Educating the global citizens of the future. In Global Citizenship in Foreign Language Education . Routledge.
- Mossberger, K., & Tolbert, C. J. (2021). Digital citizenship and digital communities: How technology matters for individuals and communities. International Journal of E-Planning Research (IJEPR), 10(3).
- Oxley, C. (2020). The role of e-magazines in developing some digital citizenship concepts for children. Access, 25(3), 5-9.
- Öztürk, G. (2021). Digital citizenship and its teaching: A literature review. Journal of Educational Technology and Online Learning, 4 (1) .
- Peláez, A. L., & Kirwan, G. (Eds.). (2023). The Routledge international handbook of digital social work. Taylor & Francis.

- Ribble, M. (2011). Digital citizenship for educational change. Kappa Delta Pi Record, 48(4) .
- Ribble, M., & Park, M. (2022). The digital citizenship handbook for school leaders: Fostering positive interactions online. International Society for Technology in Education.
- Richardson, J., & Milovidov, E. (2019). Digital citizenship education handbook: Being online, well-being online, and rights online. Council of Europe.
- Schubart, R. C. (2021). Innovative program based on using electronic magazines in developing some concepts of digital citizenship for kindergarten children (Doctoral dissertation, University of Kentucky Libraries).
- Sprung, B., Froschl, M., & Gropper, N. (2020). Cybersafe Young Children: Teaching internet Safety and Responsibility, K–3. Teachers College Press.
- Tomasello, F. (2023). From industrial to digital citizenship: rethinking social rights in cyberspace. Theory and society, 52(3).
- Tomé, V., & de Abreu, B. (2022). Developing Digital Citizenship Concepts in Children Aged from 3 TO 6 in Portugal: pilot study based on using electronic magazines. Media Education, 7(2), 196-214.
- Tracey, B., & Francesca, G. (Eds.). (2020). Educational Research and Innovation Education in the Digital Age Healthy

and Happy Children: Healthy and Happy Children. OECD Publishing.

- von Gillern, S., Gleason, B., & Hutchison, A. (2022). Digital citizenship, media literacy, and the ACTS Framework. The reading teacher, 76 (2)
- Wood, B. E. (2022). Youth citizenship: Expanding conceptions of the young citizen. Geography Compass, 16 (12) .
- Zhong, J., & Zheng, Y. (2023). "What It Means to be a Digital Citizen": Using electronic magazine in developing digital citizenship concepts for children. Heliyon, 9(9).