تصور مقترح لأنشطة قصصية رقمية ودورها فى تنمية قيم المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة

A proposed conception of digital story activities and their role in developing the values of digital citizenship among kindergarten

بحث تكميلي لنيل درجة دكتوراه الفلسفة في التربية

" تخصص المناهج وطرق التدريس"

" نظام الساعات المعتمدة"

بسمه طارق عبدالمنعم محمد

مدرس المناهج وطرق تدريس رياض الأطفال المساعد

كلية التربية– جامعة حلوان

أ.د/ فرماوي محمد فرماوي (رحمه الله)

أستاذ المناهج وطرق تدريس رياض الأطفال

كلية التربية – جامعة حلوان

أ.م.د/ ألفت عبد الله إبراهيم العربي

أستاذ المناهج وطرق تدريس رياض الأطفال المساعد

كلية التربية – جامعة حلوان

م.د/ نجوى يحي عبد الله بدوي

مدرس تكنولوجيا التعليم

كلية التربية – جامعة حلوان

مستخلص البحث:

هدف البحث الحالي هو إعداد تصور مقترح لبعض الأنشطة القصصية الرقمية، وإعداد قائمة المواطنة الرقمية المناسبة لأطفال الروضة، وتطلب البحث إعداد قائمة المواطنة الرقمية المناسبة لأطفال الروضة من إعداد الباحثة، وتمثلت أسئلة البحث فيما يلى:

١- ما قيم المواطنة الرقمية المناسبة لأطفال الروضة؟

٢- ما التصور المقترح لأنشطة تعليمية قائمة على القصص الرقمية لتنمية قيم المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة؟

الكلمات المفتاحية:

القصص الرقمية، المواطنة الرقمية ، أطفال الروضة.

Abstract:

The current research objective is to prepare a proposed conception of some digital story activities, and to prepare a list of appropriate digital citizenship for kindergarten children, and the research required the preparation of a list of appropriate digital citizenship for kindergarten children prepared by the researcher, and the research questions were as follows:

1- What are the appropriate values of digital citizenship for kindergarten?

2- What is the proposed conception of educational activities based on digital stories to develop the values of digital citizenship among kindergarten?

Keywords: Digital stories, digital citizenship , Kindergarten

.

المقدمة:

تُعتبر المواطنة هي المحرك الذي يعنى بتفعيل حقوق الإنسان وتحويلها من منظومة قانونية مجردة إلى منظومة سلوكيات وأفعال تمارس طبيعي وبشكل محسوس، وهي في الغالب تتخذ انطلاقا واتفاقا مع طبيعة كل عصر ومتغيراته، وفي ظل العصر الرقمي وفى ظل انتشار تكنولوجيا المعلومات والاتصالات اتخذت المواطنة شكلا جديدا وصورة أخرى تتفق مع طبيعة الحياة ومطالب المواطن في ذلك العصر، فنشر ثقافة المواطنة الرقمية في مجتمعاتنا من خلال التربية والمناهج التعليمية في المدرسة والجامعة أصبحت من أساسيات الحياة وضرورة ملحة يجب أن تتحول إلى مشاريع وبرامج تربوية بالتعاون مع مبادرات المجتمع المدني والمؤسسات الإعلامية للمسا همة في حماية مجتمعاتنا من الآثار السلبية للتكنولوجيا وتحفيز الاستفادة المثلى منها وقد أصبح تنمية وعي الأطفال بقضايا حاضرهم ومستقبلهم في ظل هذا العصر قضية مهمة للمجتمع.(رانيا عبداللطيف،٢٠١٧، ١٢٩: ١٣٠)

فالأطفال هم لبنة المستقبل وأحد أفراد المجتمع، ويتأثرون ويتفاعلون معه، لذلك تحتم علينا إعدادهم ليكونوا مواطني رقمين يتمكنون من التعامل مع التقنية بشكل سليم، وتعريفهم بالقواعد والضوابط والتوجيهات للتعامل الأمثل معها، بحيث يستفيدون منها وتكون أداة تطوير بدل من أداة هدم وتدمير.

لذلك دعا المجلس الأوروبي إلى تمكين الأطفال لكى يصبحوا مواطنين رقميين نشيطين إلى تعليمهم المواطنة الرقمية وتضمينها في التعليم الرسمي بحيث يكون إحدى مسئوليات المؤسسات التربوية إعداد الأطفال للانخراط في العصر الرقمي ولتحقيق هذه الغاية أنشأت اللجنة التوجيهية لسياسة وممارسات التعليم فريق خبراء لتعليم المواطنة الرقمية في عام ٢٠١٦ وهو يتألف من ثمانية أعضاء فى ستة بلدان مختلفة واسعة النطاق وذلك للقيام بالعديد من المهام على مدى السنوات القادمة.(Council of Europe,2019, 9)

وذلك للحاق بالتطور التكنولوجي، حيث وصف الجيل الحالي من المتعلمين بالمواطنين الرقميين في إشارة إلى الأشخاص الذين ولدوا أثناء أو بعد دخول التكنولوجيا إلى حياتنا، بينما وصف أولئك الذين ولدوا قبل هذه الفترة بالمهاجرين الرقميين، كما أن المتعلمين الخرجين في الوقت الحاضر يقضون أقل من ٥٠٠٠ ساعة من حياتهم في القراءة وأكثر من ١٠٠٠٠ ساعة في استخدام التكنولوجيا، وعليه فإن استخدامهم الواسع والمتفاعل مع التكنولوجيا أدى إلى تفكيرهم بشكل

مختلف عن أسلافهم، وهكذا، أصبح المعلمون بحاجة إلى دمج وسائل التكنولوجيا المختلفة في بيئات التعلم لاستيعاب الأطفال في هذا القرن (عماد حافظ،272،2020).

ومن هنا تظهر الحاجة إلى إيجاد بدائل أخرى تساعد المعلمات في رياض الأطفال على أداء دورهم والاستفادة من مستحدثات تكنولوجيا التعليم وقد برزت القصص الرقمية خلال السنوات القليلة الماضية كأداة فعالة للتعليم والتعلم واستخدامها في المواقف التعليمية، ويعتبر النشاط القصصي نشاطا له أهمية قصوى في بناء شخصية الأطفال وتعليمهم الكثير من المفاهيم، فالقصة بأحداثها وشخصياتها تشبع رغبة الطفل في المعرفة بطريقة غير مباشرة وجذابة إذ تقدم المفاهيم والمهارات في صورة خبرات يكتسبها في مواقف حياتية.(ريم مبارك،٢٠١٩،١٥٤٥).

فهي من نماذج التعلم الإلكتروني المناسبة للأطفال – خاصة في سنوات تعلمهم الأولى- فإذا ما وضع في الاعتبار مجموع ما تكونه القصة الرقمية من نموذج متكامل يعتمد على تقديم الأفكار والمعلومات للطفل مرة واحدة – بحيث تكون مدعمة بالوسائط المتعددة؛ التي قد تكون على هيئة صور أو أفلام متحركة أو محاكاة في صورة مصحوبة بالأمثلة والصور فإنها يمكن أن تكون من الوسائل التعليمية الفعالة في إكساب الأطفال العديد من المهارات (ظافر الشهرى،٢٠١٨،٢٣٤).

كما أنها تعمل على جذب انتباههم لسماع القصة، وتجعلهم يركزون في أحداثها، وتشعرهم بالاستمتاع والراحة أثناء الاستماع والعرض وتكون لديهم القدرة على التحليل والنقد بشكل أفضل من سماعها بشكل تقليدي، كما يتعلمون من خلالها كيفية ترتيب الأفكار بشكل متسلسل. (خالد الحربى،٢٠٢٠،١٩٧).

الإحساس بالمشكلة:

استدلت الباحثة على وجود مشكلة من خلال التالي:

أولا: الاطلاع على نتائج البحوث والدراسات السابقة:

1- مجال القصص الرقمي:

بمراجعة العديد من الدراسات والبحوث ومنها دراسة كلاً من: (صباح السيد،٢٠١٧)، (دينا السيد،٢٠١٩)،(فاطمة إبراهيم،٢٠٢٠)، (محمود طه،

وآخرون،٢٠٢٠)، (يمنى أحمد،٢٠٢٠)،(زيدالعدوان،٢٠٢١)، (سلوى بصل، عصام خطاب،٢٠٢١)، (حصة العتيبي، بندر العتيبى،٢٠٢١)، (مريم بوزردة،٢٠٢٢)، (هيام عبداللطيف،٢٠٢٢)، (العنود العتيبي، على القرني، ٢٠٢٢)، (Ayfer sahin,Irem demirbas,2022)، والتي أكدت جميعًا على أهمية القصص الرقمي في بناء سلوك الطفل وأشارت بعضًا منها إلى أهمية القصص الرقمية.

2- مجال المواطنة الرقمية:

بمراجعة العديد من الدراسات والبحوث ومنها دراسة كلاً من: (Randy Hollandsworth, Lena Dowdy, and Judy Donovan,2011) (منى جاد،٢٠١٩)،(نيفين الجباس، زينب صبره،٢٠١٩)، (نشوى عطاالله،٢٠٢٠)،(بثينة على،٢٠٢١)، (سوسن الزهرانى،٢٠٢١)،(سامية جاويش،٢٠٢١)، (هبه البنا،٢٠٢١)، (مزنة الزمامى،٢٠٢٣)، والتي اتفقت جميعًا على أهمية المواطنة بشكل عام والرقمية بشكل خاص في بناء شخصية الطفل وأوصت بضرورة تعزيز قيم المواطنة الرقمية في المناهج التعليمية.

ثانيا: توصيات المؤتمرات العلمية والندوات وورش العمل:-

- توصيات المؤتمر العلمي السابع عشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم المنعقد في الفترة ٢٢-٢٠٢٢/١٠/٢٣ بعنوان (تكنولوجيا التعليم واستراتيجية تطوير التعليم في مصر والوطن العربي: ٢٠٣٠ "الفرص والتحديات") حيث كان من ضمن توصياته ضرورة إدخال الاستراتيجيات الرقمية التي تساعد في العملية التعليمية وتساعد على تحقيق متعة التعلم.

- ندوات وورش عمل المجلس العربي للطفولة والتنمية الذي تم انعقاده في الفترة ١٤-٢٠٢٣/٣/١٦ بعنوان (تمكين الطفل العربي في عصر الثورة الصناعية الرابعة) وكان أهم ما نادت به الندوة هو ضرورة أعداد الأطفال للمستقبل من خلال استغلال استخدامهم للأجهزة الرقمية ولكن مع ضرورة الحفاظ على السلوكيات والأخلاقيات الواجب الالتزام بها.

ثالثاً: الدراسة الاستطلاعية:

تم عمل قائمة مبدئية لقيم المواطنة الرقمية وكان أبعادها الآتي (الوصول الرقمي – الثقافة الرقمية- علم نفسك/ تواصل مع الآخرين – الصحة والسلامة الرقمية- احم نفسك/ والآخرين- الحقوق والمسؤوليات الرقمية)، ثم قامت بإجراء

مقابلات مفتوحة وعرض القائمة على (١٠) معلمات وهن معلمات لا تقل سنوات خبراتهم عن ٢٠ عاما، وذلك بهدف التعرف على آرائهن حول قيم المواطنة الرقمية ومدى شمول المنهج الحالي لرياض الأطفال على القيم والمهارات التي يحتاجها طفل الروضة، حيث دار الحوار مع المعلمات بطريقة فردية مع بعضهن، وبطريقة جماعية مع البعض الآخر، وكان مضمون الحوار:

1- هل سبق المعرفة لكي عن المواطنة الرقمية ؟

2- ما مدى تضمين المنهج الحالي لقيم المواطنة الرقمية؟

3- ما واقع استخدام القصص الرقمي في رياض الأطفال؟

وقد أسفرت الدراسة الاستطلاعية عن النتائج التالية:

أولا: بالنسب للمعلمات: أفادوا أن المنهج الحالي لرياض الأطفال (٢,٠) لا يتضمن قيم المواطنة الرقمية مثل (السلوك الرقمي، التواصل الرقمي، المعرفة الرقمية، الصحة والسلامة الرقمية)،

ثانيا: الملاحظة المباشرة: من خلال مشاركة الباحثة وإشرافها على الطالبات المعلمات تخصص رياض الأطفال في مقرر التدريب الميداني وجدت عدم شمولية المنهج لقيم المواطنة الرقمية وأن تعليمهم أصبح اجتهادات شخصية من المعلمة دون وجود إطار محدد يضم جميع المعلمات.

مشكلة البحث:

وجود قصور في قيم المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة.

أسئلة البحث:

1- ما قيم المواطنة الرقمية المناسبة لأطفال الروضة؟

٢- ما التصور المقترح لأنشطة تعليمية قائمة على القصص الرقمية لتنمية قيم المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى:-

١- تحديد قيم المواطنة الرقمية المناسبة لأطفال الروضة.

٢- تخطيط أنشطة تعليمية قائمة على القصص الرقمية لتنمية قيم المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة.

أهمية البحث:

- مساعدة مخططي المناهج والبرامج لمرحلة رياض الأطفال من حيث توجيه نظرهم إلى أهمية إكساب الأطفال في الروضة قيم المواطنة الرقمية وتفعيل استخدام القصص الرقمية في التخطيط للمناهج.
- إثراء مكتبة المناهج وطرق تدريس رياض الأطفال ببطاقة ملاحظة قيم المواطنة الرقمية.
- تقديم إطار نظري مرجعي في عن فاعلية الأنشطة التعليمية القائمة على القصص الرقمية لتنمية قيم المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة.

حدود البحث:-

حدود بشرية: (١٠) معلمات تخصص رياض أطفال لهم خبرات لا تقل عن عشرون عاماً بمجال رياض الأطفال.

حدود مكانية: محافظة القاهرة (إدارة دار السلام التعليمية).

حدود زمنية: تم تطبيق البحث في الفترة من ٢٠٢٥/٢/٩ الى ٢٠٢٥/٢/٢٨

حدود موضوعية: تخطيط أنشطة تعليمية قائمة على القصص الرقمية وهى: (السلوك الرقمي، التواصل الرقمي، المعرفة الرقمية، الصحة والسلامة الرقمية) وبناء قائمة قيم المواطنة الرقمية.

أدوات البحث:

قائمة قيم المواطنة الرقمية. (إعداد الباحثة).

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي وذلك من خلال الاطلاع على المراجع والدراسات السابقة وأسلوب الدراسة الميدانية التي من خلاله استطاعت الباحثة عمل استمارة استطلاع رأى لمعلمات الروضة للتوصل لقائمة قيم المواطنة الرقمية.

الإجراءات المنهجية للبحث:-

سوف تتم الإجراءات على ثلاثة مراحل:

المرحلة الأولى: وتعنى فيه الباحثة بتناول الأساس النظري للبحث، وتعرضه في أربعة محاور:

المحور الأول: القصص الرقمية، ماهيتها، خصائصها، البرمجيات اللازمة لإنتاج القصص الرقمية، دور معلمة الروضة في توظيف القصص الرقمية.

المحور الثاني: المواطنة الرقمية، ماهيتها، أهميتها، مراحل تنميتها لأطفال الروضة، ابعادها.

المحور الثالث: خصائص أطفال الروضة، الجانب النفس حركي، الجانب العاطفي الانفعالي، الجانب المعرفي أو العقلي، الجانب الاجتماعي.

المحور الرابع: التصور المقترح، أسس بناءه، فلسفته، أهدافه، مطلقاته.

المرحلة الثانية: تصف فيها الباحثة الإجراءات المتبعة:

١- تم الاطلاع على الأدبيات والبحوث السابقة في مجال القصص بصفة عامة والرقمي بصفة خاصة، وما يتناسب أيضاً مع مرحلة رياض الأطفال.
٢- الاطلاع على الأدبيات والبحوث في مجال المواطنة بصفة عامة والرقمية بصفة خاصة كمصادر أولية؛ وذلك لاشتقاق قيم المواطنة الرقمية المناسبة لأطفال الروضة.
٣- تحليل محتوى كتاب Discover للمستوى الثاني لمرحلة رياض الأطفال؛ وذلك في ضوء أبعاد المنهج لإعداد قائمه بقيم المواطنة الرقمية .
٤- إعداد استبانة لحصر قيم المواطنة الرقمية لطفل الروضة ، وعرضها على مجموعة من المحكمين وخبراء مناهج وطرق تدريس رياض الأطفال وتكنولوجيا التعليم بكليات التربية بالجامعات المصرية؛ وذلك للتحقق من صدقها وتقنينها والخروج بقائمة قيم نهائية.

المرحلة الثالثة: تعتمد فيها الباحثة إلى تقرير التوصيات، وما تقترحه من بحوث مستقبلية.

مصطلحات البحث:

القصص الرقمي digital stories:

عرفها (Hamzeh moradi & Hefang chen، ٢٠١٩،٣) بأنها عبارة عن سرد القصص في شكل إلكتروني من خلال الجمع بين النص، والصوت، والفيديو، والصور، والموسيقى وما إلى ذلك.

عرفها (Jira Jitsupa & others، ٢٠٢٢،٩١) هي أداة تعزز التعلم بين المتعلمين والمعلمين من خلال استخدام مجموعة متنوعة من الوسائط الرقمية والمتعددة..

عرفها (Umit Izgi، Others &، ٢٠٢٢،٢١٤): بأنها مزيج من تقنيات رواية القصص التقليدية والوسائط المتعددة.

من خلال ما سبق يمكن أن تعرفها الباحثة إجرائيا:

بأنها مجموعة من المواقف التعليمية تجمع بين الأنماط التقليدية لسرد القصص وأدوات الوسائط المتعددة مثل: المواد الصوتية، والرسومات بهدف محاكاه الواقع ويكون مدتها قصيرة ما بين (٢-٥) دقائق.

2- المواطنة الرقمية digital citizenship:

عرفها (حمادة عبد العاطي، ٢٠٢١،١٩) بأنها سلوكيات مكتسبة يتم تعلمها ضمن إطار عام يتضمن مجموعة من القواعد والضوابط المنبثقة من المعايير الأخلاقية والاستخدام الأمثل للتكنولوجيا.

كما عرفها (ماجد تربان، بتول مصطفى، ٢٠٢٢،٢١) بأنها قواعد السلوك المعتمدة في الاستخدامات المتعددة للتكنولوجيا الرقمية المتمثلة في مجموعة من الحقوق التي ينبغي أن يتمتع بها الفرد أثناء استخدامه لتلك التقنيات والواجبات والالتزامات التي ينبغي أن يؤديها ويلتزم بها.

عرفها (Divina Frau & Others، ٢٠٢٢،١٣) بأنها المشاركة الإيجابية مع التكنولوجيا واستخدامها بطريقة فعالة من أجل التواصل والمشاركة الفعالة مع المجتمع.

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها

قدرة الأطفال في الروضة على استخدام الأجهزة الرقمية بطريقة صحيحة تساعد فى تنمية سلوكياتهم وتقويمها للتفاعل مع مجتمعهم بالشكل المناسب.

الإطار النظري:

أشتمل الإطار النظري بالبحث على المحاور التالية (القصص الرقمية، المواطنة الرقمية، خصائص أطفال الروضة).

أولاً: القصص الرقمية:-

تعد القصص الرقمية التعليمية إحدى التقنيات الحديثة التي تصمم وتنتج وتعرض من خلال الحاسوب فمع ظهور ثورة التكنولوجيا والاتصالات تطورت القصة وظهرت بصورة رقمية فى الثمانينات من القرن الماضي كأداة تعليمية جديدة حيث تم تأسيس مركز لرواية القصص الرقمية Center of digital storytelling من قبل جو لامبرتJo lambert ، و دانا أتشلى Dana Atchley في ولاية كاليفورنيا بالولايات المتحدة الأمريكية وكانت تتراوح مدتها بين الدقيقتين والثلاث دقائق واستمر تطور القصص الرقمية إلى وقتنا الحاضر حيث أصبحت عبارة عن سرد قصصي بسيط يعرض من خلال فيديو بحيث يتكون من مجموعة من الصور الثابتة والمتحركة ذات الجودة العالية، والتي يمكن لمعلمه الروضة أن تستخدمها في حجرة النشاط فهي تعد من الأساليب التعليمية الفعالة في رياض الأطفال لأنها تنتقل من الطرق التقليدية في الشرح إلى التركيز على عمليات التعلم العليا مثل الفهم والإبداع والتفكير المستقبلي كما أنها تقدم للأطفال المعلومات من خلال برامج متكاملة، بالرسوم بأزهى الألوان والحركات والمؤثرات الصوتية وهذا ما يتماشى مع الطبيعة الفطرية للأطفال فهم يحبون الاستماع إلى القصص وإثارة خيالهم الواسع بالإضافة إلى مساعدتهم على تكامل المعرفة ومعايشة القيم والأخلاق وتثبيت المعاني المقصودة في نفوسهم.(محمد السيد،٢٠١٤،٢٢٢)،و(مرام الدوسري، منال المهنا،٢٠٢١، ٥٢٢: ٥٢٣).

وعرفها حسين عبدالباسط(٢٠١٢، ٢) بأنها واحدة من الأدوات الجديدة والمثيرة في تكنولوجيا التعليم، التي اصبحت متاحة للاستخدام في الفصول الدراسية كما أنها أحد منتجات الوسائط المتعددة التي تتكون من شرائح متعددة من الصور، مع إمكانية استخدام أي من عناصر الوسائط المتعددة الأخرى، فهي حكاية نثرية

طويلة من الصور وتستمد من الخيال أو الواقع أو منهما معاً وتبنى على قواعد معينة.

عرفها Jira Jitsupa&others(٢٠٢٢،٩١) هي أداة تعزز التعلم بين المتعلمين والمعلمين من خلال استخدام مجموعة متنوعة من الوسائط الرقمية والمتعددة..

وقد أتفق كلًا من Umit Izgi &Others (٢٠٢٢،٢١٤) و Ozbay & Ugurelli(٢٠٢٣،٦٨): على تعريفها بأنها مزيج من تقنيات رواية القصص التقليدية والوسائط المتعددة، ونتيجة للتقدم الرقمي تم تحويلها إلى تنسيقات رقمية يمكن مشاهدها على أجهزة الكمبيوتر.

من خلال ما سبق يمكن أن تعرفها الباحثة إجرائيا:

بأنها مجموعة من المواقف التعليمية تجمع بين الأنماط التقليدية لسرد القصص وأدوات الوسائط المتعددة مثل: المواد الصوتية، والرسومات بهدف محاكاه الواقع ويكون مدتها قصيرة ما بين (٢-٥) دقائق.

خصائص القصص الرقمية:

اتفقت زينب إسماعيل (٢٠١٣، ١٦)، والوليد السلمى وآخرون (٢٠٢٢، ٤١٧) أن خصائص القصص الرقمية يمكن تحديدها في: تعزيز التفكير وإثارة خيال المتعلمين مما يساهم في حدوث التعلم الفعال العميق، ومساعدة المتعلمين على ربط الأحداث والمعلومات من خلال التأملات والأفكار الشخصية، والتركيز على التعلم المتمركز حول المتعلمين.

بينما اختلفت دراسة العنود العتيبي، وعلى حريس (٢٠٢٢، ١٩٣: ١٩٤) عن الدراسات السابق ذكرها

في خصائص القصص الرقمية وحددوها في الآتي:-

- التفاعلية: يمكن مشاركة القصص الرقمية من طفل لآخر، ومن طفل لمعلمة، ومن معلمه لطفل أي أن هناك تفاعل مستمر خلال العملية التعليمية.
- الأصالة: تتيح للأطفال إنشاء قصتهم ذات الاهتمام الشخصي، وتتصف بالأصالة والتجديد حيث لا ينبغي أن تقوم على أي سيناريو سابق، كما أن الطفل المستخدم يستطيع توقع ما سيحدث.

- ذو معنى: تتميز بأنها ذات معنى وتخدم هدف محدد وواضح، كما أنها تساهم في تنمية وعى الأطفال بمدى صدق القصص المتداولة حولهم.
- التنظيم: تساهم في تطوير مهارات الأطفال وجعلهم أكثر تنظيمًا لأفكارهم وذلك من خلال استخدام الأدوات الرقمية التي تساعدهم على ذلك من حيث(الإنشاء، والتعديل، والإضافة، والحذف).
- التعاون(التشاركية): فهي تفسح مجال كبير لتحقيق التعاون والمشاركة بين الأطفال.
- الجاذبية والتحفيز: حيث توفر القصة الرقمية متعه التعلم، مما ينعكس إيجابيًا على اهتمام الأطفال وتحفيزهم على التعلم الذاتي وبناء أنفسهم.
- الواقعية: يمكن أن تكون في أي مجال من مجالات الحياه.
- المرونة اللاخطيه: يستطيع الراوي تعديل القصة بناءً على آراء الأطفال المشاهدين وتعليقاتهم. بالإضافة إلى إتاحة فرصه للتجديد والتحديث فيمكن إدخال لقطات فيديو أو صور أو صوت بجانب القصص ذات النهايات المفتوحة. وقد أتفق(C. Miller, 2020,23:24) في بعض الخصائص وهما التفاعلية، والمرونة اللأخطية، والتشاركية.

البرمجيات اللازمة لإنتاج القصص الرقمية:

يوجد عده مواقع وبرمجيات مجانية تساعد أي شخص كاتبًا أو معلمًا على إنتاج قصص رقمية، وتمكنه من تحويل المحتوى المكتوب إلى محتوى رقمي وستقوم الباحثة بتوضيح هذه المواقع والبرمجيات في الآتي:

- ويندوز موفى ما يكر.Windows movie maker

يعد من أشهر البرامج لتحرير الفيديوهات نظرًا لسهوله وبساطه استخدامه التي يتميز بها مع العديد من الميزات المتقدمة من جهة ولأنه يأتي متضمنًا ضمن العديد من إصدارات منصات ويندوز يوفر القدرة على إنشاء وتحرير ملفات الفيديو كما في صورة(١) التالية.

صورة(1) شاشة برنامج

- برنامج كامتازيا ستوديو. Camtasia studio

هو برنامج حاسوب لعمل دروس فيديو وعروض تقديمية مباشرة من خلال تصوير الشاشة بالإضافة إلى القيام بتعديل الفيديو وصناعة المؤثرات والمونتاج. البرنامج يسمح بتسجيل الصوت أو وضع تسجيلات وسائط متعددة بالإضافة إلى السماح بتكبير الشاشة، وتشغيل الكاميرا، وتصوير الشاشة بجودة عالية، وتغير شكل مؤشر الماوس وعمل مؤثرات بصرية وصوتية عديدة كما في صورة(٢) الآتية.

صورة(2) شاشة

دور معلمة الروضة في توظيف القصص الرقمية:

أشارEmmanuel (2016,193) أن معلمة الروضة يمكنها توظيف القصص الرقمية من خلال ما يلى:-

- القيام بعمل تهيئة للأطفال عن محتوى القصة من خلال طرح العديد من الأسئلة المناسبة للأطفال قبل عرضها.
- تشجيع الأطفال على التفكير في عواقب السلوك الخاطئ أو الصحيح .
- القيام بعمل محاكاه للقصة التعليمية المعروضة عليهم.
- تشجيع الأطفال على المناقشة فيما بينهم لتطوير أحداث القصة.
- توضيح المفردات الجديدة والصعبة على الأطفال.
- قيام الأطفال باسترجاع أحداث القصة بعد انتهاء عرضها عليهم.

ثانيا: المواطنة الرقمية:

مهد انتشار التكنولوجيا بأشكالها وتطبيقاتها المتنوعة بين أفراد المجتمع كافه لظهور شكل ومفهوم جديد للمواطنة الأ وهو المواطنة الرقمية التي تعبر عن هوية المواطنين في العالم الرقمي، حيث باتت آثارها تحيط بجميع مستخدميها صغاراً وكباراً، وأصبحت شبكة الإنترنت ساحه رحبة لتشكيل ثقافات وسلوكيات جديدة لم يشهدها العالم من قبل دون ضوابط أو قيود ملزمة وانعكس ذلك سلباً على كثير من قيم وسلوكيات مستخدميها والقيام بالأنشطة المتنوعة لأغراض مختلفة كالتعليم، والترفيه، والعمل، والتواصل الاجتماعي لذلك أصبحت الوسائط الرقمية جزءاً متمماً لحياه الأطفال والنشء، حيث ساهمت التكنولوجيا في رسم تجاربهم الحياتية، وافكارهم ومعتقداتهم منذ اللحظات الأولى التي فتحوا فيها عيونهم على العالم الرقمي، ويستمر تأثيرها عليهم في جميع مراحلهم العمرية وتنشئتهم الاجتماعية مما يستوجب مساعدتهم على استيعاب متغيرات الحياه الرقمية بما يمكنهم من مواكبة عالم رقمي بالحدود(نيفين الجباس، زينب أبوسريع، ٢٠١٩، ٥).

وقد اتفق كل من (Bearden, susan,2016,19) و(Amy.Chapman,2023.94) على تعريف المواطنة الرقمية بأنها معايير السلوك المتوقع أثناء استخدام التكنولوجيا.

وعرفها (Council of Europe,2020,18) بأنها: القدرة على الانخراط بشكل إيجابي والمشاركة الفعالة في المجتمع من خلال استخدام التكنولوجيا الرقمية.

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها

قدرة الأطفال في الروضة على استخدام الأجهزة الرقمية بطريقة صحيحة تساعد فى تنمية سلوكياتهم وتقويمها للتفاعل مع مجتمعهم بالشكل المناسب.

أهمية المواطنة الرقمية لأطفال الروضة:

يعتبر التوجه نحو التوعية ونشر ثقافة المواطنة الرقمية في السياق التربوي من الاحتياجات الملحة في عالم اليوم؛ وذلك نتيجة الانفجار المعرفي والتكنولوجي وما صاحبه من تزايد لمستخدمي التكنولوجيا يوماً بعد يوم، حولت حياتنا إلى حياه رقمية، وبسبب هذا التحول الرقمي تزداد الحاجة لتعزيز قيم المواطنة الرقمية سواء كانت للمستخدمين المحترفين أو المبتدئين فى الاستخدام كطلاب المدارس في مراحلهم العمرية المبكرة، في ظل انتشار أعمال لا أخلاقية تنافى قيم المجتمعات كالجرائم الإلكترونية بمختلف أنواعها مثل أنتشار المواقع الإباحية،

وجرائم التهديد والتحرش والابتزاز الإلكتروني، والتشهير الإلكتروني ويشمل السب والقذف، وانتحال الشخصية، والاحتيال المالي، واختراق المواقع وسرقة البيانات، والتطرف والإرهاب، والاستغلال الجنسي للقاصرين، والتجارة الإلكترونية في أشياء تتعارض مع الأعراف المجتمعية والتعاليم الدينية، وغير ذلك من الممارسات السلبية؛ لذا وجب نشر ثقافة المواطنة الرقمية بين النشء بطريقة ممنهجة لحمايتهم. (حماده عبدالعاطى،٢٠٢١، ٢٧:٢٨).

بالإضافة إلى تمكينهم من اكتساب الكفاءات والمعارف والقيم والمواقف والمهارات التي يحتاجها المجتمع الحالي ولهذا أطلقت اللجنة التوجيهية للسياسة والممارسات التعليمية التابعة لمجلس أوروبا مشروعاً بعنوان" تعليم المواطنة الرقمية في عام ٢٠١٦" وكان الهدف من هذا المشروع هو تحديد الكفاءات التي سيحتاج الأطفال لإتقانها ليصبحوا مواطنين رقميين.(Council of Europ,2020,90).

فالمواطنة الرقمية لها علاقة قوية بمنظومة التعليم لأنها تساعد المعلمات وأولياء الأمور لفهم ما يجب على الأطفال معرفته من أجل استخدام التكنولوجيا بشكل مناسب فهي وسيلة لإعداد الأطفال للانخراط الكامل والمشاركة الفعالة في المجتمع والمقصود هنا قدرة المتعلم على تنظيم وقته بمفرده، واحترام القيم الأخلاقية في استخدام الإنترنت، والقدرة على تحديد الحاجة من الإنترنت ؛ بالإضافة إلى البعد الصحي من خلال الانتباه إلى ارتفاع المقعد، وحجم الشاشة، وتعويد العيون على البقاء أمام الشاشة لفترة طويلة وغيرها من معرفة الحدود التي يجب الالتزام بها عند الخوض في العالم الرقمي.(سوسن الزهراني، ٢٠٢١، ١٨٣: ١٨٤)

فقد تزايد عدد مستخدمي الإنترنت في العالم وأصبح يزيد عن ثلاثة مليار مستخدم مما جعل التقنية الرقمية تدخل في ٩٩% من شؤوننا الحياتية، وصار التطور التقني والرقمي يتسلل إلى كل غرفة، الأمر الذى صاحبه نسبة الجرائم الإلكترونية نتيجة لقله الوعى وعدم وجود ثقافة مجتمعية في التعامل معها ولكى يتم الحد منها يتم ذلك من خلال ثلاث قواعد رئيسة تتمثل في جانب معرفي يتعلق بمعرفة القانون المتعلق باستخدام التكنولوجيا ومعرفة سلبياتها وايجابياتها، وجانب ثاني مهارى، وآخر قيمي يتعلق بالطريقة التي تستخدم بها التكنولوجيا وأخلاقياتها.(جمال الدهشان، ٢٠١٥، ٢١)، (حنان عبدالقوى،٢٠١٦، ٤٠١) .

ويمكن استخلاص أهمية المواطنة الرقمية لأطفال الروضة في شكل(٥) الآتي:

شكل(1) أهمية المواطنة الرقمية لأطفال

مراحل تنمية المواطنة الرقمية:

أتفق العديد من الدراسات على مراحل تنمية المواطنة الرقمية ومن هذه الدراسات دراسة (غاده محروس، ٢٠١٨، ٥٢٩)، و(ريمين غندورة،٢٠٢١، ٢٩)، و(ندى الغامدي، ومحمد الزهرانى،٢٠٢٣، ٣٤٠: ٣٤١) بأنها تبدأ بالآتي:-

اولاً: مرحلة الوعى

هي أولى مراحل تشكيل المعرفة التكنولوجية لدى الأطفال وإدراكهم لإيجابيتها وسلبياتها والمخاطر التي يمكن أن تواجههم .

ثانياً: مرحلة الممارسة الموجهة

في هذه المرحلة يتم فيها إتاحة الفرصة للأطفال ليمارسوا التقنية وتشجيعهم على الاكتشاف والمخاطرة الموجهة للاستخدام المناسب للتكنولوجيا بحيث تكون الروضة المكان المناسب لتدريبهم على الاستخدام الصحيح للتقنية.

ثالثاً: مرحلة النمذجة

يتم في هذه المرحلة تقديم نماذج إيجابية لكيفية استخدام التقنية، ويكون فيها المعلمات هن القدوة وذلك من خلال تقديم أنشطة وبرامج تفاعلية بالإضافة إلى استخدام المناقشة والحوار لمساعدتهم ليكونوا مواطنين رقميين فعاليين في المجتمع.

رابعا: مرحلة التغذية الراجعة

يتم تشجيع الأطفال فيها على نقد السلوكيات الخاطئة وتمييزها مع القدرة على تقديم ممارسة المواطنة الرقمية بصورة صحيحة.

- **أبعاد المواطنة الرقمية لأطفال الروضة:**

إن ثقافة العصر الرقمي المتمثلة في الإفراط في تبادل المعلومات على وسائل التواصل الاجتماعي تزيد من أهمية تعليم الأطفال في وضع الحدود الشخصية المناسبة، لذا ينبغي تأكيد النظر على المواطنة الرقمية باعتبارها امتداداً للسلوك خارج الإنترنت فمن المهم أيضاً تدريب الأطفال في وقت مبكر من مرحلة الروضة لتعليمهم كيفية الموازنة بين مخاطر استخدام الأنترنت.(Bearden,susan,2016,20:22)

فالطفل هو أحد أفراد المجتمع، يتأثر ويتفاعل معه، لذلك تحتم علينا إعداده ليكون مواطن رقمي يتمكن من التعامل مع التقنية بشكل سليم، وتعريفه بالقواعد والضوابط والتوجيهات للتعامل الأمثل معها. بحيث يستفيد منها وتكون أداه تطوير بدلاً من أداه هدم وتدمير فالمواطنة الرقمية تهدف إلى الاحترام والتعليم والحماية في ظل العصر الرقمي؛ لذلك دعا كثير من الدول مثل: بريطانيا، وفرنسا، وكندا إلى ضرورة تضمين المواطنة الرقمية لمناهج التعليم المبكر لديهم وتدريب الآباء والمعلمين عليها وفق خطة محكمة.(ريمين غندورة، ٢٠٢١، ٢٤)

ويصنف مستخدمو التكنولوجيا من الأطفال الصغار مواطنين رقميين، ذلك لانهم وُلدوا في مجتمع يعتمد اعتماداً قوياً على التكنولوجيا، وكان للانتشار الواسع لتطبيقات التواصل الاجتماعي عميق الأثر في حياتهم وسلوكياتهم الأمر الذى أكسبهم كثيراً من المهارات والمفاهيم الرقمية دون تعليم مقصود، الأ انهم يجهلون كثيراً من قواعد ومعايير السلوك المناسب لاستخدامها، لذلك فهم بحاجة إلى اكتساب المفاهيم والمهارات والسلوكيات التي تدعم تفاعلاتهم الإيجابية مع الآخرين، وتكفل لهم الاستخدام اللائق للتكنولوجيا وعلى الرغم من الفوائد العديدة للأنترنت الا

ان الإفراط في استخدامها بلا حدود أو ضوابط يثير عدداً من المخاوف والمخاطر التي قد يتعرض لها الأطفال، مما يفرض ضرورة البحث عن حلول مناسبة لتوعيتهم وحمايتهم من سلبيات التكنولوجيا واضرارها.(نيفين الجباس، وزينب أبوسريع، ٢٠١٩، ٦)

لذلك اتفقت دراسة كل من(غاده محروس،٢٠١٨، ٥٣٠)، و(نشوى عطا الله،٢٠٢٠، ٢٢٥)، و(Joshua chukwuere,2022,1009)، و(هاشم عبد العزيز، ٢٠٢٣، ٧٤) **على أن ابعاد المواطنة الرقمية هي :**

الأمية الرقمية (محو الامية الرقمية)، والوصول الرقمي(الاتصال الرقمي)، والتجارة الرقمية، والأمن الرقمي، والتواصل الرقمي، والاقتصاد الرقمي(المهارات الرقمية، والاقتصاد القائم على المعرفة)، والملكية الفكرية الرقمية، والوظائف الرقمية.

بينما قام (حماده عبدالعاطى،٢٠٢١، ٢٢: ٢٥) بتصنيف أبعاد المواطنة الرقمية إلى :

- عملية إنسانية: تتضمن مبادرات تستهدف مختلف المتعلمين لتنميتهم وتوجيههم.
- عملية حديثة: وليدة العصر الحديث وهى من توابع التطور في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وما لحق بها من عمليات وتفاعلات.
- عملية اجتماعية: تستهدف المحافظة على ثقافة المجتمع وهويته.
- عملية منظمة ومخططة: للسعى وراء منافع ومكتسبات البيئات الرقمية، وهى لا تسير بطريقة عشوائية ولكنها محكومة بأطر وقواعد مختلفة تحدد مجراها وتفاعلاتها وفق خطوات علمية مدروسة.
- عملية هادفة: تسير وفق استراتيجية واضحة للوصول بالمتعلم إلى متعلم رقمي واعى ومستنير وعلى دراية كافية بالعالم الرقمي من خلال معارف ومهارات متعددة.
- عملية قيمية: تهدف في مضمونها إلى تكوين إطار قيمي تحكم عمل المستخدم في البيئات الرقمية.
- عملية علمية ديناميكية : تتصف بالاستمرارية وعدم ثبات المفاهيم.
- عملية تنموية: تستهدف زيادة قدرة المتعلمين على التعايش والتفاعل في عالم اليوم واكتسابه المعرفة الاجتماعية والمهارات والقدرات التي تتطلبها الحياه الرقمية.

- عملية وقائية: كل الدراية والوعى بالمخاطر في العالم الرقمي وطرق تلافى المشكلات أو مواجهتها وحلها بالإضافة إلى استخدام نظم حماية ووقاية لمستخدمي التقنية الحديثة بمختلف المستويات دون المساس بالحرية الشخصية.
- عملية تكاملية: من خلال التكامل بين القيم الدينية والاطر القانونية والأعراف المجتمعية والمعايير المتعارف عليها.

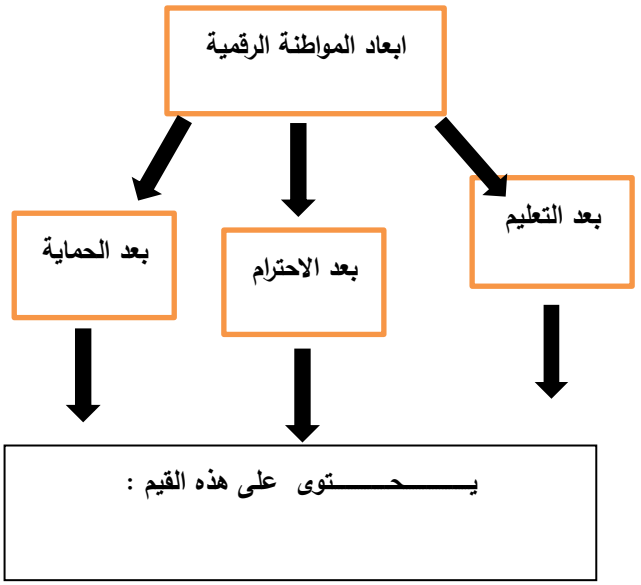
بينما اتفق تصنيف (نيفين الجباس، وزينب أبوسريع،٢٠١٩، ٢٦:٢٧) مع تصنيف (سامية جاويش،٢٠٢١، ٦٧٠: ٦٧٢) عن التصنيف السابق إلى الآتي:-

- (الاحترام) احترم نفسك/ احترم الآخرين وتضم: الوصول الرقمي، واللياقة الرقمية، والقوانين الرقمية.

- (التعليم) علم نفسك/ تواصل مع الآخرين وتضم: التجارة الرقمية، والاتصالات الرقمية، والثقافة الرقمية.

- (الحماية) احم نفسك/ احم الآخرين وتضم: الحقوق والمسئوليات الرقمية، والأمن الرقمي، والصحة والسلامة الرقمية.

وتستخلص الباحثة من التصنيفات السابقة ما يتناسب تعليمه لأطفال الروضة في شكل(٤) الآتي:



شكل(٢) أبعاد المواطنة الرقمية المناسبة لأطفال الروضة(إعداد الباحثة)

ثالثا: خصائص أطفال الروضة:

- **الجانب النفس حركي:**

الطفل اللعب نشاطًا أساسيًا، وهذا يساعد في تشكيل شخصيته، وبنائه النفسي ؛ حيث يؤدى به اللعب في هذه المرحلة إلى تنمية التخيل والاكتشاف لديه والشعور باستقلاليتهم كما أن هذه المرحلة يتميز فيها نمو الأطفال بسرعة الاستجابة، ونمو عضلاته الكبيرة بصورة تدريجية وهذا يظهر عندما يمارس الأطفال أنشطة مثل الجري والقفز فتكون هذه الحركات غير متوازنة في بداية التعليم ومن ثم يبدأ في السيطرة عليها تدريجيًا ومن ثم تبدأ الحركات الدقيقة في الظهور، يبادون في التدريب على ارتداء ملابسهم والعناية باحتياجاتهم.(نبيل حسن وآخرون،٢٠١٤، ٤٦: ٤٧).

- **الجانب العاطفي الانفعالي :**

وصف (أريكْسون Eriksson) مرحلة الروضة بأنها مرحلة يتم فيها تنمية إحساس الأطفال بالمبادرة أو الإحساس بالذنب، ولذلك يتطور نمو الأطفال فى التحكم بمهارتهم الحركية الأساسية إلى أبعاد جديدة من التحكم الجسماني العضلي، وهذا ينمى الفضول لديهم في استكشاف المزيد نحو بيئتهم.

وقد حدد العلماء خمسة أبعاد رئيسية، يختلف الأطفال في سلوكهم تبعا لها، وهي: مدى الانسجام والتناغم الذي يظهره الأطفال، أثناء تفاعلهم مع الآخرين، والتي تظهر في (الكرم- العطف)، ومدى وعيهم الذي يتم إظهاره، أثناء اشتراكهم في أنشطتهم اليومية (التخطيط- التنظيم- تحمل المسئولية)، وقدرتهم على الانبساط والانفتاح مع الآخرين، والتي تظهر في (الطاقة- النشاط- الحماس)، واستقرارهم العاطفي الذي يظهر (القلق- الاستثارة- الشك)، ومدى قدرتهم على الانفتاح، والتي تظهر في (التخيل- الفضول)، كما قام العلماء بملاحظة تطور الضمير الخلقي ونموه، الأمر الذي يظهر لدى الأطفال، في معرفة التمييز بين الصواب والخطأ، وإسعاد الآخرين ومضايقتهم ويبدؤون في معرفة هويتهم الجنسية، والميل إلى التنميط الجنسي (عزة عبد الفتاح، ٧٧:٧٤،٢٠٠٩).

- **الجانب المعرفي أو العقلي:**

قام جان بياجيه (Jean Paint) بتقسيم النمو المعرفي (العقلي) إلى ثلاث مراحل، تبدأ بالنشاط الحسي الحركي منذ ميلاد الطفل حتى الثانية من عمره، ثم مرحلة العمليات المحسوسة. والتي تبدأ من سن الثانية إلى الحادية عشرة،

وتتميز هذه المرحلة بنمو العمليات المحسوسة إلى العمليات المجردة، والمرحلة الثالثة وهي مرحلة رياض الأطفال أو ما يطلق عليها مرحلة ما قبل المدرسة، وهذه المرحلة تقع في المدة المحسوسة، وهي أطول مدة للنمو العقلي للأطفال. ولذلك، قام بياجيه بتقسيم هذه المرحلة إلى ثلاث مراحل أيضا، وهي كالآتي.

١. **مرحلة ما قبل المفاهيم:** تبدأ من سن الثانية حتى سن الرابعة، فيها يبدأ الطفل بنمو لغته، وتصبح لديه القدرة على تكوين مفاهيم محددة.

٢. **مرحلة التفكير الحدسي:** تبدأ من سن الرابعة حتى السابعة، وهى المرحلة التى يتحرر الطفل فيها من بعض الأمور الغامضة بالنسبة له ويستطيع تفسيرها كما أنه يدرك العلاقات من جانب واحد فقط، بالإضافة إلى استمراره في التمركز حول ذاته ولكن بنسبة أقل مما سبق.

٣. **مرحلة العمليات المحسوسة :** تبدأ من سن السابعة حتى الحادية عشرة، يظهر الطفل قدرته الاستدلالية في عمليات التفكير المنطقي، و يستطيع تمييز مفهوم اقتراب وابتعاد مكان ما. كما أوضح (بياجيه) أن الأطفال أثناء نموهم المعرفة يستخدمون عمليات التصنيف والتمييز والترتيب والارتجال، وينتقل تدريجيا من العمليات الأكثر صعوبة إلى العمليات الأقل صعوبة (نبيل حسن وآخرون، ٤٤:٤٣،٢٠١٤).

الجانب الاجتماعي :

يكون فيه نمو الطفل فرديا، ويصعب مشاركة أقرانه، ثم يبدأ في التدرج من دائرة الأسرة إلى المجتمع، ويبدأ إظهار ميله نحو الآخرين، ولكنه سرعان ما يلعب ناسيا رفاقه، كما ينمو وعيه الاجتماعي ويبدأ بتقليد سلوك الآخرين، ويندمج في اللعب الخيالي، كما تكثر انفعالاته التي تتميز بمدتها القصيرة المتحولة، بالإضافة إلى اندماجه في اللعب ضمن مجموعات صغيرة، ومن ثم تبدأ ظهور النزاعات القيادية بين الأطفال، ثم تتطور المرحلة إلى أن يستطيع تكوين صداقات حميمية مع أطفال أخرى، ويكونون أكثر قدرة على اتباع القوانين والقواعد، وأكثر تعاونا وتحملا للمسئولية والواجبات (منى جاد،٢٠٠٧، ٣٣:٣٢).

وترى الباحثة أنه يوجد علاقة ارتباطية قويه بين خصائص طفل الروضة والقصص التعليمية بصفة عامة والقصص الرقمية بصفه خاصه وذلك لان القصص تساعد على تطوير اللغة والمهارات اللغوية عند الأطفال وتعمل على

تحسين مفرداتهم بالإضافة إلى أنها تعزز الإبداع والتخيل عند الأطفال وتساهم القصص الرقمية بما فبها من مؤثرات صوتيه بتحفيز خيال الأطفال كما إنهم تساعدهم على الاستعداد للتعلم التكنولوجي الهادف وتساهم في تنمية مهارات استخدام الأجهزة الرقمية في سن مبكر.

- **رابعًا: التصور المقترح:**

أعدت الباحثة تصور مقترح لتنمية قيم المواطنة الرقمية باستخدام أنشطة تعليمية قائمة على القصص الرقمية وتضمن التصور المقترح آسس بناءه – فلسفته – أهدافه -منطلقاته.

١)أسس بناء التصور المقترح :

من خلال تناول الباحثة للإطار النظري توصلت إلى الأسس العامة لبناء التصور المقترح والتي ستساعد الأطفال على اكتساب بعض قيم المواطنة الرقمية وقد تمثلت هذه الأسس في:

أ) أسس ترتبط بالأنشطة التعليمية:

- أن يراعى محتوى الأنشطة التعليمية الفروق الفردية بين الأطفال.
- أن يراعى محتوى الأنشطة التعليمية التوازن بين جوانب النمو المختلفة للأطفال
- أن يراعى محتوى الأنشطة التعليمية بالتتابع الزمنى والتسلسل المنطقي.
- أن تكون أهداف الأنشطة سهلة وواضحة وتناسب قدرات الأطفال.
- أن يرتبط محتوى الأنشطة التعليمية ببيئة الأطفال المحلية والأسرية وفى الروضة أيضاً.
- أن تقدم الأنشطة التعليمية محتوى ذات خبرات قيمة للأطفال مع التأكد من تكاملها مع بعضها.

ب) أسس ترتبط بالأطفال في الروضة:

-إتاحة الخبرة للأطفال في ممارسة الأنشطة التعليمية.

- تقديم أنشطة تعليمية تساعد الطفل على التفكير بطرق مختلفة.

-تشجيع الطفل على البحث والاستطلاع والاكتشاف والتجريب وأيضاً تحمل المسئولية واتخاذ القرار.

- الاشتراك مع المعلمة في تخطيط الأنشطة.

ج) أسس ترتبط بالمعلمة في الروضة:

- أسس ترتبط بالمشاركة لجميع الأطفال، في الأنشطة التعليمية.

-أن تكون ميسرة وموجهه للعملية التعليمية.

-أن تشرك الأطفال في تخطيط الأنشطة التعليمية.

-أن تختار الأدوات والوسائل التعليمية التي تساعدها في تحقيق الأهداف.

-أن تنوع في تقديم الأنشطة التعليمية، لتراعى أنماط التعلم التعلم المختلفة للأطفال.

- **فلسفة التصور المقترح:**

تشتق فلسفة التصور المقترح من أهمية مرحلة الروضة في تنمية قيم المواطنة الرقمية، ولهذا يحتاج الطفل إلى تنميتها من خلال قصص رقمية، وذلك لأنها وسيلة مناسبة لتعليم الأطفال السلوكيات والقيم المختلفة والمناسبة أثناء استخدامهم للأجهزة الرقمية وتزويدهم ببعض الثقافات الرقمية الواجب إتباعها بالإضافة لتعليم الأطفال بعض الحقوق والواجبات اللازم إتباعها لحماية نفسه من مخاطر التكنولوجيا وحماية الآخرين.

- **أهداف التصور المقترح:**

يهدف التصور المقترح إلى تنمية قيم المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة من خلال تعزيز السلوكيات الصحيحة أثناء استخدام الأجهزة الرقمية وغرس هذه القيم في نفوسهم.

- **منطلقات التصور المقترح:**

ينطلق التصور المقترح من خلال ما يلى:

- أهمية مرحلة رياض الأطفال كمؤسسة تربوية في غرس القيم المختلفة في نفوس الأطفال.

- أهمية السلوكيات والقيم الرقمية الواجب اتباعها اثناء اتباعها الأجهزة الرقمية.

نتائج البحث وتفسيرها:

يسعي البحث إلى الإجابة على سؤالين: السؤال الأول: ما قيم المواطنة الرقمية المناسبة لأطفال الروضة ؟، والسؤال الثاني: ما التصور المقترح لأنشطة تعليمية

قائمة على القصص الرقمية لتنمية قيم المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة؟ وللإجابة على السؤالين تم إتباع الإجراءات التالية :

اولاً: السؤال الأول : استرشدت الباحثة بقائمة قيم المواطنة الرقمية لـ (نيفين الجباس، وزينب أبو سريع، ٢٠١٩، ٢٦)، (نشوي عطا الله؛ ٢٠٢٠؛٢٢٥)؛ (هاشم عبد العزيز؛ ٢٠٢٣؛ ٧٤).

- تحليل محتوى الكتب الخاصة بالمستوى الثاني لمرحلة رياض الأطفال؛ وذلك في ضوء أبعاد المنهج، لأعداد قائمة المواطنة الرقمية.
- أعادت الباحثة صياغة القيم بما يتناسب مع أطفال الروضة ومن ثم قامت بتقسيمهم إلى ثلاث أبعاد ويندرج أسفل كل بعد عدد من القيم.
- إعداد قائمة لحصر قيم المواطنة الرقمية لطفل الروضة، وعرضها علي خبراء مناهج وطرق تدريس رياض الأطفال وتكنولوجيا التعليم بكليات التربية بالجامعات المصرية؛ وقد بلغ عددهم (٣٠)؛ وذلك لتقنينها والخروج بقائمة قيم المواطنة الرقمية النهائية؛ تم التوصل إلى ما يلي:

➢ **بالنسبة للقيم الخاصة ببعد التعليم:** تم الاتفاق على المهارات الرئيسة وما تتضمنه من قيم فرعية بنسبة (٨٠%) حيث تم اقتراح بعض التعديلات على الصياغة اللغوية لبعض القيم الفرعية.

- تم إعادة الصياغة اللغوية لقيمة (٢) الاتصال الرقمي إلى التواصل الرقمي.

-تم إعادة الصياغة اللغوية لقيمة (٣) التجارة الرقمية ومحو الأمية الرقمية إلى التسويق الرقمي.

➢ **بالنسبة للقيم الخاصة ببعد الاحترام:** تم الاتفاق على القيم الرئيسة وما تتضمنه من قيم فرعية بنسبة (٩٥%) حيث تم اقتراح تعديل على الصياغة اللغوية لقيمة (١) اللياقة معايير السلوك إلى السلوكيات.

- بالنسبة للقيم الخاصة ببعد الحماية: تم الاتفاق على القيم الرئيسة وما تتضمنه من قيم فرعية بنسبة (٩٩%) ولم يتم إضافة أي مقترحات أو تعديلات، وعليه توصلت الباحثة للقائمة التالية :

م	أبعاد المواطنة الرقمية	قيم المواطنة الرقمية المناسبة لأطفال الروضة، ومؤشراتها:-
١		**الثقافة الرقمية:** وهى عباره عن إكساب الأطفال مهارات استخدام الاجهزة الذكية. **مؤشر الأداء:** يبدئ سعادة عند استخدام الأجهزة الذكية.
		- يحترم آراء الآخرين وتتقبل الآراء المختلفة.
		-يقضى وقت كبير في استخدام الأجهزة الذكية.
		- يهتم باستخدام الاجهزة الذكية.
٢		**التواصل الرقمي:** تتمثل في التبادل الإلكتروني للمعلومات. **مؤشر الأداء:** -الاستخدام المسئول لتقنيات الاتصال الرقمي.
		- يفرق الطفل بين المعلومات المفيدة والغير مفيدة عند لاستخدام تقنيات الأجهزة الذكية.
٣		**التسويق الرقمي:** تتمثل في بيع وشراء المنتجات الإلكترونية والوعى بالضوابط والقواعد والقضايا الرقمية **مؤشر الأداء:** يمارس عمليات التسوق الإلكتروني (البيع- الشراء).
		يتبادل المعلومات الرقمية.
		يذكر استخدامات كلاً من(البريد الإلكتروني، والفيس بوك، واليوتيوب، والواتس أب، وغيرها).

٤	الاحترام	**- السلوكيات:** تناول قضايا السلوك الرقمي والتأكيد على التعرف بأساسيات قواعد السلوك الرقمي. **مؤشر الأداء:** عدم إرسال المعلومات الشخصية لأى شخص.
		الالتزام بآداب الحوار والحديث مع زملائه.
		احترام آراء الآخرين والتناقش معهم بأسلوب مهذب.
		عدم التنمر على أي شخص.
		عدم الانشغال بالهاتف الذكي خلال الاجتماعات والزيارات.
٥		**- القوانين الرقمية:** تمثل الأخلاقيات المتبعة داخل مجتمع التكنولوجيا. **مؤشر الأداء:** عدم انتحال هويه أشخاص آخرين.
٦	الحماية	عدم استخدام أي لينك يُرسل إليك من قبل الآخرين دون الرجوع لوالديه.
		-الصحة والرفاهية الرقمية: من خلال نشر الوعى والاستخدام الصحي السليم وأن يكونوا على دراية بالمخاطر الجسدية الكامنة في استخدام التكنولوجيا. **مؤشر الأداء:** استخدام التكنولوجيا بطريقة مسئولة ومعتدلة.
		الوعى بالآثار الجسدية المترتبة على استخدام التكنولوجيا فترات طويلة.
		الالتزام بالجلسة الصحيحة أثناء استخدام الحاسب.

		التأكد من الإضاءة المناسبة لشاشة الحاسب.
		التأكد من وضع الحاسب في مكان مناسب للتقليل من إجهاد العين.
		يتأكد من أخذ فترات راحة والقيام ببعض التمرينات الجسدية عند استخدام الحاسب.
٧		**الأمن الرقمي والاحتياطات الرقمية:** تتمثل في الصحة النفسية والجسدية في عالم التقنية الرقمية. **مؤشر الأداء:** الوعى بالقرصنة والاحتيال.
		المحافظة على خصوصية البيانات الشخصية.
٨		- **الحقوق والمسئوليات الرقمية:** يتيح العصر الرقمي للمستخدمين التمتع ببعض من الحماية والخصوصية. **مؤشر الأداء:** توعيه الأطفال بحقوقهم الرقمية.
		حرية التعبير وإبداء الرأي في إطار القواعد المشروعة.

وبذلك تكون تم الإجابة على السؤال الأول.

ثانياً السؤال الثاني: تم تصميم مجموعه من الأنشطة وفق الأسس والفلسفة الخاصة بطبيعة المرحلة وكان عدد الأنشطة ٢٠ نشاط تم التحكيم عليهم بواسطة مجموعه من الخبراء والمتخصصين في مناهج وطرق تدريس رياض الأطفال وتم إعادة صياغة لبعض الأهداف الإجرائية بنسبة١٠% وجاءت نسبة الاتفاق علي الأنشطة (٩٥%) وخرج التصور بالشكل التالي.

التصور المقترح لأنشطة قصصية رقمية ودورها في تنمية قيم المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة.

في ضوء ما سبق تحدد الباحثة تصور مقترح لأنشطة قصصية رقمية عند مستويات (التخطيط- التنفيذ- التقويم) في مرحلة رياض الأطفال في الآتي:

١- **التخطيط:** البحث عن أفكار لتعليم الأطفال قيم المواطنة الرقمية من خلال أنشطة قصصية رقمية تشبه ما يتعرض الطفل إليه داخل حياته اليومية؛ وأثناء ممارسته واستخدامه للأجهزة الرقمية. ثم بدأت الباحثة بتحويل السيناريو المكتوب إلى قصص رقمية من خلال عدة برامج ومنها(Pix Verse, Leonardo AI , Image creator) وتم تجميع هذه الصور والمقاطع من خلال برنامج Cap Cut

٢- **التنفيذ:** وهى مرحلة تهيئة الأطفال للنشاط المقدم لهم والتمهيد له بطريقة تثير انتباههم ودافعيتهم للاستماع للقصة والنشاط المعروض عليهم وبعد عرض النشاط علي الأطفال ومناقشتهم في أحداث القصص المعروضة والتركيز على القيم المراد تنميتها وتطبيقها في إطار جماعي تعاوني، ودور المعلمة هنا هي ميسرة للعملية التعليمية وموجهه وأنشاء مواقف تعليمية تتناسب مع القصص المعروضة عليهم لتطبيق الأطفال لما تعلموه من القصة وهذا كله يتم في جو يتوفر فيه الحرية وتشجيع الأطفال علي الفهم وحل المشكلات واتخاذ القرار وانتقاء البديل الأفضل والمناسب للموقف.

٣- **التقويم:** اعتمدت الباحثة علي أساليب التقويم التكويني الذي يعطي للطفل فرصة أفضل ليتأمل أدائه ويحدد أخطائه التي يقوم بها أثناء استخدامه للأجهزة الرقمية ، ويحدد خطة لتحسين تعلمه في المستقبل ويتم التقويم في أوقات مختلفة وبشكل مستمر بالإضافة إلى ملاحظة المعلمة ومتابعتهم وتحديد احتياجاتهم وقدراتهم .

❖ **أمثلة على الأنشطة التعليمية التي تم تقديمها للأطفال:**

- نشاط ١ عنوان النشاط: البائع الصغير:

مقدمة النشاط:

يهدف هذا النشاط إلى تعريف الأطفال بأهمية مهارة التخطيط والتجارة الرقمية والعمل على تنميتها من خلال قصة متجر العم سمسم التي توضح للأطفال كيفية التخطيط لاختيار موقع أمن ومن ثم إجراء خطوات عملية الشراء من على الإنترنت. وبعد عرض القصة على الأطفال تقوم الباحثة بالتعاون معهم وعمل سوق صغير داخل الروضة وجلب منتجات وجعل أطفال يمارسون دور البائع والمشترى وتخطيطهم لكيفية بيع المنتج الذى أمامهم.

الأهداف الإجرائية:

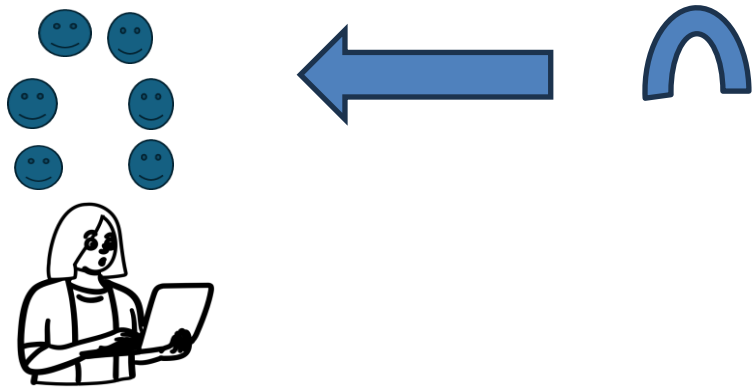
يتوقع أن يكون كل طفل قادرًا على أن :

- يتعرف الأطفال على خطوات شراء أي شيء من على الأنترنت.
- يخطط الأطفال جيدًا قبل اختيار موقع الشراء.
- يحدد الأطفال المواقع المفيدة والآمنة.
- يمارس الأطفال التخطيط في حياتهم اليومية .
- يتعاون الأطفال مع المعلمة أثناء تطبيق لعب الدور الخاص بالقصة.

مصادر التعلم:

قصة متجر العم سمسم (قصة رقمية إعداد الباحثة)

شكل بيئة النشاط:



إجراءات القصة:

في بداية النشاط تبدأ المعلمة بسؤال تهيئة للأطفال هل تشترون أشياء من على الإنترنت؟ وتنتظر إجابات الأطفال المختلفة ومن ثم تعرض عليهم القصة الآتية:

في مدينة صغيرة، كان هناك متجر يدعى "متجر سمسم الذكي". كان صاحب المتجر، العم سمسم، يحب مساعدة الناس في شراء ما يحتاجون إليه عبر الإنترنت.، في أحد الأيام، قرر العم سمسم أن يعقد ورشة للأطفال ليعلمهم عن كيفية التسوق الإلكتروني بأمان. حضر الكثير من الأطفال، ومن بينهم طفلة صغيرة اسمها مليكة وكندة، بدأ العم سمسم بشرح بعض القواعد الأساسية:١ . *اختاروا مواقع موثوقة:* عندما تريدون شراء شيء من الإنترنت، وتأكدوا من أن الموقع معروف.

٢* .احذروا من مشاركة معلوماتكم الشخصية:* ولا تشاركون أي معلومات خاصة مثل كلمة المرور أو العنوان. ٣* اجعلوا والديكم يقرون لكم آراء الناس قبل الشراء، واطلعوا على تجارب الآخرين مع المنتج، بعد الشرح، قاد العم سمسم الأطفال إلى حاسوب كبير في المتجر وبدأ يعرض لهم كيف يمكنهم البحث عن الألعاب والكتب والأشياء التي يحبونها. علمهم كيف يضيفون الأشياء إلى "سلة المشتريات" وكيف يتأكدون من أن كل شيء آمن قبل إتمام الشراء..مليكة وكندة كانوا متحمسات جداً وقرروا شراء لعبة تعليمية وذهبن إلى والدتهم لتساعدهم فى اتباع نصائح العم سمسم وتأكدوا من أن الموقع آمن وقروا آراء الناس بعد الشراء، ثم قاموا بعملية الشراء وبعد بضعة أيام وصلت اللعبة إلى منزلهم وكانت سعيدة جداً.، تعلم الأطفال الكثير من ورشة العم سمسم عن التسوق الإلكتروني بأمان، واستمتعوا بوقتهم وهم يتعلمون كيف يستخدمون التكنولوجيا بطريقة مفيدة وآمنة. بعد سرد القصة على الأطفال تبدأ المعلمة تطبيق ما تم استفادته من القصة من خلال عمل سوق صغير داخل الروضة وجعل الأطفال يمارسون دور البائع والمشترى ومن منهم يستطيع التخطيط لبيع منتجه الذى أمامه ويكون منهم أطفال تسكن في مدينه بعيدة وتريد الشراء ويبدأون في تنفيذ خطوات الشراء الإلكتروني بالهاتف الخاص بالمعلمة وبمساعدتها في ذلك.

تقويم النشاط:

يقوم الأطفال بلعب أدوار القصة وإعادة سردها كما قامت الباحثة بقصها عليهم.

تسال المعلمة الأطفال عن ما تم استفادته من القصة.

لمشاهدة القصة ارجو مسحQR

نشاط ٢ عنوان النشاط: السباق العجيب :

مقدمة النشاط:

يهدف هذا النشاط إلى تنمية التخطيط بدقة وكيفية اتخاذ القرار الصحيح من خلال قصة الأرنب والسلحفاة والسباق الذى بينهما وكيف استهزأ الأرنب المغرور بالسلحفاة وحركتها البطيئة ولعب ونام وهو مطمئن إلى أنه سيفوز بالسباق ولكن السلحفاة عندما قررت أن تنافس الأرنب كانت مخططة لخطة جيدة لكى تضمن الفوز. وبسبب الخطة الذكية التي قامت بإعدادها فازت السلحفاة بالسباق.

الأهداف الإجرائية: يتوقع أن يكون كل طفل قادرًا على أن :-

- يتعرف الأطفال معنى التخطيط.
- يتوقع الأطفال نهاية السباق.
- ينصت الأطفال إلى القصة.

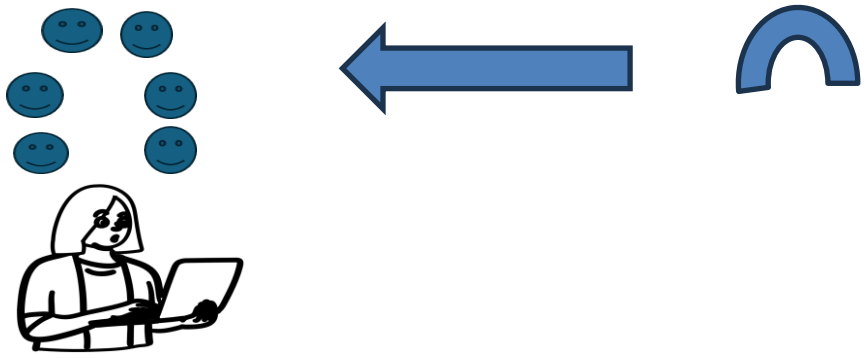
- ينظم الأطفال الحديث مع من حولهم.
- يتعود الأطفال على ممارسه التخطيط.
- يمارس الأطفال اتخاذ القرارات فى يومه.

مصادر التعلم:

قصة متجر السباق العجيب

شكل بيئة النشاط:

(شكل جلسه الأطفال)



إجراءات القصة:

تبدأ المعلمة سؤلها القصة بهذه الأسئلة للأطفال يوجد سباق بين ارنب وسلحفاة ماذا تتوقعون أن يفوز في السباق؟ ماذا تعتقد أن الأرنب سيفعل عندما يرى السلحفاة تتحداه؟ كيف تعتقد أن السلحفاة ستتصرف خلال السباق؟ ماذا سيتعلم الأرنب من هذه التجربة؟

ويبدأ الأطفال بقول توقعاتهم وبعد الاستماع إليهم تعرض عليهم المعلمة قصه الأرنب والسلحفاة كان هناك أرنب سريع جداً وكان دائماً يتفاخر بسرعته أمام الحيوانات الأخرى. وفي إحدى المرات، قررت السلحفاة أن تتحدى الأرنب في سباق. ضحك الأرنب وقال: "كيف يمكن لسلحفاة بطيئة مثلك أن تتحدى أرنباً سريعاً مثلي؟"لكن السلحفاة كانت واثقة من نفسها وقامت بإعداد خطة وقالت: "سنرى من سيفوز في النهاية".

بدأ السباق، وانطلق الأرنب بسرعة كبيرة فوجد حقل جزر قال لنفسه ما احلى هذا الجزر سوف أكل منه واستمر في الأكل ، ثم أكمل سيره فوجد حقل آخر به كرتب فوقف أكل ثم أكمل سيره، لكنه شعر بالثقة الزائدة وقرر أن يأخذ قسطاً من الراحة تحت شجرة. وفي هذه الأثناء، كانت السلحفاة تسير ببطء ولكن بثبات نحو خط النهاية لأنها كانت تعلم أن غرور الأرنب سيجعله يتصرف خطأ.

وعندما استيقظ الأرنب فجأة رأى أن السلحفاة قد اقتربت من خط النهاية. حاول الأرنب أن يسرع للحاق بها، لكنه وصل متأخراً. فازت السلحفاة بالسباق بفضل خطتها الذكية وصبرها وإصرارها. بعد نهاية القصة تغنى المعلمة مع الأطفال

أغنية الحياه قرار وتعرضها لهم على الجهاز اللوحي ويستمرون في غناء القصة . وبعدها يتناقشون في تصرفات كلاً من الأرنب والسلحفاة

تقويم النشاط:

- ارسم ولون الأرنب والسلحفاة.
- يغنى الأطفال أغنية الحياه قرار ويمثلون قصة الأرنب والسلحفاة.

لمشاهدة القصة ارجو مسحQR

وبذلك يكون تم الإجابة علي السؤال الثاني؛ وفقًا للتحليل السابق لنتائج البحث، فإن الباحثة ترجع نتائج البحث للآتي:

- معظم الباحثين تناولوا المواطنة الرقمية من منظور مفاهيمها فقط، ولكن هناك فرق كبير بين تعليم مفاهيم المواطنة الرقمية وتعليم قيم المواطنة الرقمية، فوفقاً للأدبيات والبحوث والدراسات السابقة، فإن تعليم مفاهيم المواطنة الرقمية تتعلق بـ " ماذا" أي ماذا يعني أن تكون مواطنًا رقمياً والهدف منها هو تمكين المتعلمين إلى فهم الإطار العام للمواطنة الرقمية من خلال التركيز على تقديم المعلومات والحقائق الأساسية المتعلقة بها، و شرح المصطلحات مثل القوانين الرقمية، الأمان الرقمي، والثقافة الرقمية، بينما تعليم قيم المواطنة الرقمية تتعلق بالكيفية أي كيف تصبح مواطناً رقمياً ويهدف إلى تطوير المهارات السلوكية الخاصة باستخدام التكنولوجيا بشكل مسؤول، والتركيز على غرس الأخلاقيات والسلوكيات الصحيحة المرتبطة باستخدام التكنولوجيا، وتعزيز القيم مثل الاحترام المتبادل، المسؤولية الرقمية، والتفاعل الإيجابي.
- وجود قصور من قبل معدي منهج رياض الأطفال٢,٠ في الاهتمام بالأنشطة اللازمة لتنمية قيم المواطنة الرقمية والتي قد تؤثر بالتبعية على

سلوكيات وقيم الأطفال اتجاه استخدام الأجهزة الرقمية؛ ومن جانب آخر؛ عدم ربط المنهج بالقضايا التي تمثل مشكلات حقيقية قد تواجه الأطفال في المستقبل خاصةً ونحن أصبحنا في عالم رقمي.

- واخيرًا تم تغيير صياغة بعض الأفعال الإجرائية بما يتناسب أكثر مع سمات الطفل في مرحلة رياض الأطفال، وذلك وفق الأدبيات.

توصيات البحث:

بناًء على ما توصل إليه هذا البحث، توصى الباحثة بما يلى: -

١- عند تطوير مناهج رياض الأطفال يراعى الأخذ في الاعتبار تضمين المواطنة الرقمية في المحتوى التعليمي للأطفال.
٢- ضرورة تدريب معلمات رياض الأطفال على استخدام القصص الرقمية عند تعليم قيم المواطنة الرقمية للأطفال في الروضة.
٣- التأكيد على الطالبات/ المعلمات بكليات التربية على تعليم الأطفال فى الروضة قيم المواطنة الرقمية مما ينعكس أثره فيما بعد على أطفالهم.

البحوث المقترحة:-

تقترح الباحثة إجراء البحوث التالية: -

١- فاعلية وحدة مقترحة قائمة على القصص لتنمية المواطنة الرقمية لدى أطفال الروضة.
٢- برنامج تدريبي متعدد المداخل لتنمية قيم المواطنة الرقمية لأطفال الروضة.
٣- تصميم دليل لمعلمة الروضة لتنمية قيم المواطنة الرقمية لأطفال الروضة.

المراجع:-

أولاً: المراجع العربية:

- بثينة بنت محمد حسين على (٢٠٢١): **فاعلية برنامج تدريبى قائم على التعلم المدمج فى تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى الطالبات المعلمات برياض الأطفال.** مجلة بحوث ودراسات الطفولة، مج٣، ع٥، ٩٩٤-١٠٤١.
- العنود عبدالله عياد العتيبى وآخرون (٢٠٢٢): **واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية فى مرحلة رياض الأطفال من وجهه نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة**،ع٢٢، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب.
- الوليد بن فارغ بن غطيش السلمى وآخرون(٢٠٢٢): **فاعلية إستراتيجية القصص الرقمية فى تدريس مقرر لغتى لتنمية الفهم القرائى لدى تلاميذ الصف الثالث الإبتدائى بمدينة مكة المكرمة**، ع٢٤، الموسسة العربية للتربية والعلوم والآداب.
- جمال على الدهشان(٢٠١٥): **المواطنة الرقمية مدخلاً لمساعده أبناءنا على الحياه فى العصر الرقمى**،مج٣٠، ع٤، مجلة البحوث النفسية والتربوية.
- حسين محمد أحمد عبدالباسط(٢٠١٠): **فاعلية برنامج مقترح قائم على إستخدام برمجية٣Photostory فى تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمى الجغرافيا قبل الخدمة**، ع٢٩، الجمعية التربوية للدراسات الإجتماعية.
- حصة بنت نياف العتيبى، بندر بن ناصر العتيبى: (2021): **أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في مرحلة رياض الأطفال**.مجلة التربية الخاصة والتأهيل، مج١٢ , ع٤١، ٢٩٩ – ٣٢٨ .مسترجع من http//:search.mandumah.com/Record/1167655
- حماده رشدى عبدالعاطى(٢٠٢١):**المواطنة الرقمية فى السياق التربوى**،ط١، عمان، دار الجنان للنشر والتوزيع.

- حنان عبدالعزيز عبدالقوى(٢٠١٦): **المواطنة الرقمية لدى طلاب الجامعة بمصركلية البنات وجامعه عين شمس نموذجاً**، مج٥،ع١٧، مجله البحث العلمى فى التربية.
- خالد بن هديبان هلال الحربى: (٢٠٢٠): **فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات القراءة الناقدة لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى**.مجلة التربية، ع١٨٨ ،ج١ ،١٩٣-٢٢١،جامعة الأزهر.
- دينا السيد عبدالرحيم السيد (٢٠١٩):**فاعلية استخدام القصة الرقمية في تعليم أطفال الروضة أخلاقيات توظيف جهاز الكمبيوتر**.مجلة كلية التربية، جامعة طنطا مج٧٤ ،ع٢ ،٨٨٣ - ٩١٠ .مسترجع من http//:search.mandumah.com/Record/1119038
- رانيا علي محمود عبداللطيف. (٢٠١٧):**تصور مقترح لتفعيل دور الأسرة ورياض الأطفال في إكساب طفل الروضة بعض مفاهيم المواطنة الرقمية**.مجلة رعاية وتنمية الطفولة، ع١٥ ،١٢٦ - ٢٢٣ .
- ريم بنت عبدالرحمن إبراهيم آل مبارك: (٢٠١٩):**أثر القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير لدى طالبات الصف الثالث الإبتدائى بمدارس جامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن**، مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج١٢،ع٤، ١٥٤٤-١٧٧٥ ، جامعة القصيم،.مسترجع من١١٩٦٩٦٦/ http//:search.mandumah.com/Recor
- ريمين بنت عباس حسن غندورة(٢٠٢١): **درجة تضمين مناهج رياض الأطفال فى المملكة العربية السعودية لبعض مفاهيم المواطنة الرقمية فى ضوء متطلبات العصر الرقمى**، مج٥، ع٣٩، مجلة العلوم التربوية والنفسية.
- – زيد سليمان محمد العدوان، دعاء خليل أبوسعده: (٢٠٢١): **أثر توظيف القصة الرقمية فى تطوير المهارات الإجتماعية لدى طلبة الصف الأول الأساسى فى الأردن**، مجلة العلوم التربوية، ع٢٨،جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، مسترجع من http//:search.mandumah.com/Record/1190757
- زينب محمد العربى إسماعيل(٢٠١٣): **أثر إختلاف تصميم مستويات التفاعل الإجتماعى فى القصص الرقمية التعليمية عبر الويب فى تنمية**

التفكير التأملى لدى طلاب تكنولوجيا التعليم وإتجاهاتهم نحوها، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، ع٢٠١، جامعة عين شمس.

- سامية محمد جاويش(٢٠٢١): **متطلبات تعزيز المواطنة الرقمية لدى طالبات رياض الأطفال لمواجهة تحديات العصر الرقمي: دراسة ميدانية**.مجلة دراسات في الطفولة والتربية، ع١٩ ،٦٥٥ – ٧٠١ .
- – سلوى حسن محمد بصل، عصام محمد عبده محمد خطاب: (٢٠٢١): **أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التعبير الشفهي الوظيفي في المواقف الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي الإعاقة الفكرية**.مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، ع٢٣٨ ،٥٣ – ١٤٧ .مسترجع من 1179243 / http//:search.mandumah.com/Record
- سوسن ضيف الله يحيى الزهرانى(٢٠٢١):**أثر استخدام التعليم الإلكترونى فى ظل جائحة كورونا(كوفيد١٩) فى تنمية بعض مفاهيم المواطنة الرقمية(الإتصال الرقمى) لدى طالبات كلية التربية قسم رياض الأطفال بجامعة أم القرى**، ع١٧، المجلة العربية للتربية النوعية.
- صباح عبدالله عبدالعظيم السيد(٢٠١٧): **برنامج مقترح قائم على استخدام القصص الرقمية لتنمية بعض المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل رياض الأطفال**.دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع٩٠. ١٥٦ – ١٢٢.
- ظافر سليمان ناصر الشهرى (٢٠١٨): **أثر استخدام القصة الرقمية على تحصيل مقرر الحديث ودافعية التعلم لدى طلاب الصف الأول المتوسط**.مجلة كلية التربية، مج٣٤ ،ع١٠ ،٢٣١ – ٢٥٢ ، جامعة أسيوط .
- عزة خليل عبدالفتاح(٢٠٠٩): **الأنشطة فى رياض الأطفال**، ط٥، دار الفكر العربى للنشر، القاهرة.
- عماد حسين حافظ إبراهيم (٢٠٢٠): **فاعلية استخدام القصص الرقمية البيئية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية الوعي والسلوك البيئي لدي تلاميذ الصف الرابع الإبتدائي**.مجلة البحث العلمي في التربية، ع٢١ ،ج٦ ،٢٦٥ – ٣٠٤ ، جامعة عين شمس.

- فاطمة عبدالفتاح أحمد إبراهيم (٢٠٢٠): **فاعلية حكى القصة الرقمية فى تنمية بعض مهارات التخيل والتفكير التاريخى لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية**، الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، ع١٢٤، ٣٤، ٧٣
- غاده كمال محروس(٢٠١٨): **مستوى معرفة معلمات رياض الأطفال بالمملكة العربية السعودية بأبعاد المواطنة الرقمية**، ع١٩،ج٥، جامعة عين شمس، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية.
- ماجد سالم تربان، بتول السيد مصطفى(٢٠٢٢):**إعلام المواطنة**، ط١، عمان، دار الجنان للنشر والتوزيع.
- محمد السيد على(٢٠١٤): **موسوعه المصطلحات التربوية**، دار المسيرة للنشر، عمان.
- محمود إبراهيم عبدالعزيزطه، العبد، هانم محمد محمد، نجلاء قدري مختار (٢٠٢٠): **أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى الأطفال ذوي الإعاقة البسيطة**.مجلة كلية التربية، جامعة كفر الشيخ، مج٢٠ ،ع٣ ،١١٩ – ١٣٨ .مسترجع من 1067734/ http//:search.mandumah.com/Record
- مرام بنت عبدالله الدوسرى وآخرون(٢٠٢١): **معوقات استخدام القصة الرقمية فى التدريس بالمرحلة الإبتدائية من وجهه نظر المعلمين والمعلمات بمدينة الرياض**، ع١٩١،ج٥، كلية التربية، جامعة الأزهر.
- مريم بوزدة: (٢٠٢٢): **أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى متعلمي الطور الأول من التعليم الابتدائي**.مجلة منتدى الأستاذ، مج١٨ ،ع١ ،٤٢ – ٦١ .مسترجع من 1342793 / http//:search.mandumah.com/Record
- مزنه ناصر حمد الزمامى. (٢٠٢٣): **فاعلية برنامج تعليمي قائم على استخدام القصة الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى أطفال الروضة**.مجلة بحوث عربية في مجالات التربية النوعية،ع٢٩. ٢٩٢ – ٢٧٧.
- منى محمد جاد(٢٠٠٧): **مناهج رياض الأطفال**، ط١، دار المسيرة للنشر والتوزيع،عمان.
- نبيل السيد حسن وآخرون(٢٠١٤): **مدخل إلى رياض الأطفال فى ضوء معايير الجودة**، ط١، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.

- نشوى عبدالخالق مصطفى علي عطاالله (٢٠٢٠):**برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات المواطنة الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة في ضوء معايير التكنولوجيا بالقرن الحادي والعشرين**.مجلة الطفولة والتربية، مج١٢ ،ع٢١٣٤١، 244 –
- ندى عبدالله حمدان الغامدى، محمد سعيد مجحود الزهرانى(٢٠٢٣): **قيم المواطنة الرقمية المضمنة فى منهج التعلم الذاتى للطفولة المبكرة، دراسة تحليلية**، ع١٤٥، رابطة التربويين العرب.
- نيفين محمد عبدالله الجباس، زينب أبوسريع حسن صبره(٢٠١٩): **أثر اسلوب الرسوم المتحركة الكرتونية- الروتوسكوب المصاحبة للأغانى التعليمية فى تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية والقدرة على إتخاذ القرار الأخلاقى ومتعه التعلم لأطفال الروضة**، ع٣٨، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية.
- هاشم فتح الله عبدالرحمن عبدالعزيز(٢٠٢٣): **المواطنة الرقمية: مدخلاً لبيئة تعليمية رقمية أمنه**،ع٢٦، رابطة التربويين العرب.
- هبة أحمد أحمد البنا (٢٠٢١): **فاعلية وحدة مقترحة لتنمية بعض مفاهيم ومهارات المواطنة الرقمية لدى طفل الروضة**.مجلة دراسات في الطفولة والتربية، ع١٧ ،١٥١ – ٢١٤ .مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1182895
- هيام مصطفى عبدالله عبداللطيف: (٢٠٢٢): **فاعلية برنامج قائم على القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية تصورات الأطفال حول العلم والعلماء وأثره على حب الأستطلاع لديهم**، مجلة بحوث ودراسات الطفولة، مج٤،ع٨، ٥٤٥-٦٣٢ جامعة بنى سويف، مسترجع من http//:search.mandumah.com/Record/1312427
- -يمني سمير عبدالوهاب أحمد: (٢٠٢٠): **فاعلية برنامج قائم علي القصص الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية الإسلامية لدى أطفال الروضة**.العلوم التربوية، جامعة القاهرة، مج٢٨ ،ع٣٤٣٤، 388 مسترجع من http//:search.mandumah.com/Record/1157718

ثانياً: المراجع الأجنبية:

- Amy l.chapman & Others(2023): **Social media for civic education engaging youth for democracy**, Columbia University, palgrave macmillan publishing

- Ayfer sahin& Irem demirbas(2022): **The effect of digital stories on primary school student listening comprehension skills**, Vol 9(6), participatory educational research,turkiya.

- Bearden,Susan(2016**): Digital citizenship**, the united states of America,library of congress cataloging in publication data.

- Council of Europe(2019): **Digital Citizenship Education Handbook**, Council of Europe Publishing.
- ———(2020): **Digital citizenship education trainers pack**, Council of europe publishing.
- Divina Frau& others(2022): **Digital Citizenship Education, Overview and new Perspectives**, Council of Europe Publishing.
- Emmanuel fokides(2016): **using digital storytelling to help first grade students adjustment to school**, conitem porary educational technology 7(3), Greece..
- Hamzeh moradi& Hefang chen(2019):**digital storytelling in language education**,sci,9,147, www.mdpi.com/journal/behavsci.
- Ipek ozbay & Yagmur ozge ugurelli(2023): **changing childrens literature in the digital age: digital books**,school of education,turkey

- Joshua chukwuere(2022): **Factors influencing the development of digital citizenship on social media platforms narrative review**, nourth west university

- Jira Jitsupa& others(2022**): Early childhood Imagineerin: A model for developing digital storytelling, international education studies**; vol 15, Canadian center of science and education.

- - Randy Hollandsworth, Lena Dowdy, and Judy Donova(2011): **Digital Citizenship in K-12: It Takes a Village**, TechTrends , Volume 55, N 4
- Umit Izgi & Others(2022): **An Examination Of Preservice teachers experiences in creating a scientific digital story in the context of their self confidence in technological pedagogical content knowledge** , Journal of Baltic Science Education, Vol. 21, No. 2