سمات الأدب الرقمي ومتطلباته لطفل ما قبل المدرسة

The Characteristics and Requirements of Digital Literature for the Pre-School Child

إعداد/

أ/ أسماء عنتر جابر إسماعيل

كلية التربية للطفولة المبكرة جامعة دمنهور

المستخلص:

يهدف البحث إلى التعرف على ملامح أدب الأطفال في العصر الرقمي، ومتطلباته تحديدًا لطفل ما قبل المدرسة، وقد تناول البحث عناصر عدة منها: تزاوج أدب الأطفال وتكنولوجيا العصر، والفرق بين الكتابة الورقية والرقمية، والأجناس الأدبية الرقمية المُقدمة لطفل ما قبل المدرسة، وقد وقف البحث باستفاضة على اللون القصصي الرقمي؛ لتوضيح ما أضافته الرقمنة للنص القصصي المُقدم لطفل ما قبل المدرسة من خلال نماذج للكاتبين (السيد إبراهيم- وهجرة الصاوي)، واعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي، وقد توصل البحث إلى نتائج منها: أن الأدب المُقدم للطفل من خلال العالم الافتراضي وشبكة الإنترنت، لا يمثل في معظمه سوى نسخة إلكترونية للنسخة الورقية، أي أن الأديب يستعين بالعالم الافتراضي لينشر أعماله الأدبية؛ ليضمن وصولها إلى أكبر عدد من القراء دون أن يفكر في استثمار الإمكانات والخصائص التي تتيحها تلك التقنيات الحديثة؛ لتقديم نص متواكب مع العصر الحالي. وتساعد فنون الأدب الرقمي على محو الأمية الرقمية، فتنمي قدرة الطفل على التواصل مع الأجهزة الرقمية، وهذا ما ترمي إليها رؤية مصر ٢٠٣٠، نحو مصر الرقمية.

لقد ساعدت القصص الرقمية التي قدمها كلٌ من (السيد إبراهيم، وهجرة الصاوي)، على موقع عصافير الإلكتروني على تنمية الحصيلة اللغوية لطفل المرحلة المبكرة، وإثراء المحتوى التعليمي، ومساعدة الطفل على تكوين اتجاهات إيجابية نحو ذاته وبيئته، وتنمية مهارتي الاستماع والتحدث، وتنمية اتجاهات الأطفال نحو التعلم بالتكنولوجيا داخل الصف وخارجه، وقد راعت الفروق الفردية بين الأطفال في طرق تعلمهم وتعليمهم، وقد أوصى البحث بمحاولة الاستعانة بالتقنيات الرقمية في تقديم نص أدبي يخاطب الفئات الخاصة من الأطفال ذوي الهمم، بوصف ذلك محاولة لدمجهم في المجتمع.

الكلمات المفتاحية: الأدب الرقمي- الشعر الرقمي- القصة الرقمية – المسرح الرقمي – طفل ما قبل المدرسة.

The Characteristics and Requirements of Digital Literature for the Pre-School Child

Abstract:

The aim of the current research is to acknowledge the characteristics and requirements of children's literature in the digital age, specifically for the pre-school child. The research tackled many elements of them: the admixture of children literature and the age technology, the difference between paper and digital writing, digital literary genres presented to the pre-school child. The research handled in detail the digital narrative to clarify what text digitization for the narrative text presented to the pre-school child through models from two writers (El- Sayed Ibrahim, Hijra Al-Sawy). The research depended on the analytical descriptive approach and it reached some results of them: literature presented to the child through the virtual world and the internet does not act more than an electronic copy of the paper copy, which means that the writer uses the virtual world to publish his literary works to guarantee that they will reach a great number of readers without thinking in investing the capabilities and characteristics that modern techniques provide to introduce an up-to-date text. The arts of digital literature help eliminate digital illiteracy, develop the child's ability to cope with digital devices and this is what Egypt's vision of 2030 aspires to, digitization of Egypt. Digital stories presented by both of (El-Sayed Ibrahim and Hijra Al- Sawy) on the website of *Birds* (*Asafeer*), helped in developing the linguistic outcome or the early child and enriching the educational content, helping the child to form positive directions towards himself and his environment and developing the skills of listening and speaking, developing the children's directions towards learning by technology inside and outside class, and put into consideration the individual differences among children in their ways of learning. The research recommended the use of digital techniques in presenting a literary text that addresses children with special needs as a trial to amalgamate them within society.

Keywords:

Digital Literature- Digital Poetry- Digital Story – Digital Drama- Pre-school child.

المقدمة:

شهد العالم بأسره ثورة علمية هائلة في شتى المجالات، وقد تأثر الأدب أيضًا بتلك الطفرة التقنية على المستويين العالمي والمحلي، ونستطيع أن نقول إن "الأدب قد استطاع التعايش مع الإيقاع التكنولوجي الجديد

الذي يسم الحياة العصرية، بل إنه استطاع التماهي معه وإنتاج أنماط أدبية جديدة عبارة عن اتحاد الأدب مع التكنولوجيا"[١].

والطفل العربي -كغيره من أطفال العالم- تربطه علاقة وطيدة بالتكنولوجيا ومستحدثاتها، فهو مُقبل عليها بشكلٍ كبيرٍ، لذا صار من الضروري استثمار تلك العلاقة من خلال وسيط؛ لنفع الطفل. وقد جاء الأدب ليقوم بهذا الدور، ويضمن اندماجًا آمنًا بين الطفل العصري والعالم التكنولوجي، فلا شك أن العصر الحديث يحتاج إلى أدوات واستراتيجيات جديدة؛ لإكساب الطفل المعارف والمفاهيم، وتنمية مهاراته، بشكل مغاير للشكل التقليدي للتعليم والتعلم الذي كان يقوم على الحفظ والتلقين، فكان الأدب الرقمي إحدى أدوات هذا العصر؛ لتحقيق ما تتطلبه العملية التعليمية في عصرنا الرقمي، ففي النص الأدبي المُقدم رقميًا يتم استثمار العديد من الأدوات لجذب انتباه الطفل كـ(الصورة- الصوت- الحركة- اللون- الرسم)، وتتنوع أشكال فنون أدب الطفل الرقمي لتشمل (القصة الرقمية، والمسرح الرقمي، والشعر الرقمي، وألعاب الدراما الرقمية، والكتاب الإلكتروني للطفل...).

ولا يزال الأدب الرقمي في طور التكوين، فهو يتحرك، ويتغير، ويتجدد، ويتطور، فلم يتصف بالسكون أو الثبات على وجه معين إلى الآن، فهو "ليس أدبًا ثابتًا وساكنًا يمكن حصره وتحيينه وتطويقه بكل سهولة أي: إنه أدب تفاعلي صعب ومعقد ومترابط ومتشابك، يحتاج إلى أدوات اصطلاحية تطبيقية، وعدة نظرية وإجرائية بغية فهمه وتفسيره وتأويله"[٢].

ويُعرف الأدب الرقمي بـ"ذلك الأدب السردي أو الشعري أو الدرامي الذي يستخدم الإعلاميات في الكتابة والإبداع، أي يستعين بالحاسوب أو الجهاز الإعلامي من أجل كتابة نص أو مؤلف إبداعي، ويعني هذا أن الأدب الرقمي هو الذي يستخدم الواسطة الإعلامية أو جهاز الحاسوب أو الكمبيوتر ويحول النص الأدبي إلى عوالم رقمية وآلية وحسابية"[٣].

ويُعرف أيضًا "مصطلح الأدب الرقمي بأنه يحيل على عملية ترقيم المعطيات الأدبية بناء على ما تقدمه المعلومات، أما الأدب الإلكتروني فيشدد على عملية اشتغال الوحدة المركزية ومجمل العتاد المصاحب ذي التقنية المعلوماتية"[٤].

ونُعت النص الرقمي بالمترابط؛ لأنه استثمر جميع إمكانات البرامج الرقمية وروابطها؛ ليجعل من نفسه جسدًا متشعبًا ليس له بداية محددة أو نهاية واضحة؛ بل يلج في فضاءات رحبة مفتوحة، فالنص الرقمي المترابط "هو توليفة من النص اللغوي الطبيعي مع قدرات الحاسب الآلي للتشعيب التفاعلي، أو العرض الديناميكي"[٥].

وعلى هذا فإن الأدب الرقمي ليس أدبًا تجريديًا، بل أدبًا تفاعليًا يخاطب جميع الحواس في آن واحد، فهو يجمع بين ما هو بصري وسمعي وحركي في بوتقة واحدة، وهذا ما يميزه عن الأدب البياني الكلاسيكي؛ فالطفل في مرحلة ما قبل المدرسة يحتاج إلى أدب يخاطب جميع حواسه ليكون نتاج التعلم أبقى أثرًا وأعظم فائدةً، فالأدب الرقمي "أدب متعدد الوسائط (الصوت- الصورة- النص)، ويخضع لعلاقات تفاعلية مباشرة وغير مباشرة، بمعنى أن المُبدع يدخل في علاقات تفاعلية حميمة مع المتلقي الرقمي أو الإلكتروني أو

---

[١]- فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء المغرب، ٢٠٠٦م، ط١، ص ٧٠.

[٢]- جميل حمداوي، الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق (نحو المقاربة الوسائطية)، مجلة اتحاد كتاب الإنترنت المغاربة، يوليو ٢٠١٦م، ص ٥.

[٣]- المرجع نفسه، ص ٥.

[٤]- سعيد يقطين، النص المترابط ومستقبل الثقافة العربية، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء بيروت، ٢٠٠٨م، ص ١٨٤.

[٥]- ناريمان إسماعيل متولي، تكنولوجيا النص التكويني (الهيبرتكست) وتنمية الابتكار لدى الطلاب والباحثين، مجلة كلية التربية جامعة الإمارات، ١٩٩٦م، ص ٣٠٩.

الحاسوبي، بتبادل الملاحظات والانتقادات والتعليقات المختلفة، وقد يكون هذا التفاعل مباشرًا على صفحة النص بحضور الكاتب والمتلقي، وقد يكون غير مباشر بحضور أحد الطرفين"[٦].

ومن خلال المقدمة السابقة نستنتج أن الكتابة الإبداعية للطفل اتجهت فعليًا للاتكاء على الوسيط الإلكتروني بدلًا من الوسيط التقليدي الورقي.

أسئلة البحث:

وهنا تولدت أسئلة عدة في ذهن الباحثة حول هذه الإشكالية هي:

١ - هل يمكن حدوث تلاقح فعلي بين الأدب المُقدم للطفل في هذه السن المبكرة والتكنولوجيا؛ ليتناسب مع التوجه العالمي نحو الرقمنة، وما مظاهر تجلي الأدب عبر التكنولوجيا؟

٢ - في حالة حدوث هذا التلاقح بالفعل على أرض الواقع، ما مدى نجاحه؟

٣ - ما مدى مرونة النص الأدبي المُقدم لطفل ما قبل المدرسة؛ ليصبح خاضعًا للنظام الرقمي الحديث؟

٤ – ماذا أضافت الرقمنة للنص الأدبي المُقدم لطفل ما قبل المدرسة؟

٥ -هل يستطيع المتلقي (طفل ما قبل المدرسة) التفاعل مع النص الإلكتروني بالمستوى والكفاءة اللذين يتفاعل بهما مع النص الورقي التقليدي؟

٦ – كيف نضمن تفاعل الطفل مع النص الأدبي المُقدم رقميًا، وعدم انشغاله بالمثيرات البصرية والسمعية والحركية المصاحبة للنص؟

ونسعى للإجابة عن هذه الأسئلة السابق ذكرها؛ للوصول لإجابة السؤال الأهم وهو:

- هل نحن بالفعل في عصر النص الإلكتروني، أم ما زلنا على عتباته فحسب، ولم نتوغل بوضوح في هذا الصدد؟

٧- ما الأجناس الأدبية التي قُدمت بشكل رقمي لطفل المرحلة المبكرة؟

٨- هل ساعدت الأجناس الأدبية الرقمية في تنمية شخصية طفل المرحلة المبكرة في جميع جوانبها؟

أهمية البحث:

تتمثل أهمية هذا البحث في أنه يسعى للكشف عن الدور الذي يلعبه النص الأدبي بشكله الرقمي (تحديدًا القصة الرقمية؛ نظرًا لوفرة هذا اللون الأدبي بشكل رقمي مع التزامه بالسمات المطلوب توافرها فيه، حيث وجدت الباحثة ندرة في نصوص الشعر الرقمي وكذلك النصوص المسرحية الرقمية على حد علمهما) في تنمية بعض المفاهيم لدى طفل ما قبل المدرسة، وجعل عمليتي تعليمه وتعلمه أكثر فعاليةً وأبقى أثرًا، وذلك من خلال بيان الدور الذي تلعبه القصة الرقمية في تنمية مهارات طفل ما قبل المدرسة المعرفية، والمهارية، والوجدانية؛ ليتمكن الطفل من فهم ذاته والعالم من حوله.

كما يقدم هذا البحث لمعلمات الروضة، والآباء سبلًا مبتكرة يمكنهم من خلالها إثراء العملية التعليمية لطفل ما قبل المدرسة.

[٦]- جميل حمداوي، الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق، ص ٦.

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى:

١ – محو الأمية الرقمية لدى طرفي العملية التعليمية (طفل المرحلة المبكرة – المعلمات وأولياء الأمور) بما يتماشى مع رؤية مصر ٢٠٣٠.

٢- الاستغلال الأمثل للتكنولوجيا، والحد من بعض مخاطرها على أطفال المرحلة المبكرة.

٣- تنمية بعض المفاهيم الذاتية والبيئية والعلمية واللغوية لدى أطفال المرحلة المبكرة.

٤- التعرف على المواقع التي تدعم محتوى أدب الطفل الرقمي بشكل مجاني.

٥- تحليل بعض نماذج القصص الرقمية للكاتبين هجرة الصاوي، والسيد إبراهيم.

٦- تشجيع معلمات الروضة على استخدام القصص الرقمية بوصفها وسيلة تعليمية؛ لإثراء عمليتي تعليم طفل المرحلة المبكرة وتعلمه.

٧ – تقديم بعض المقترحات والتوصيات البحثية للمتخصصين والباحثين والمعنيين بمجال دراسات الطفولة.

٨- توعية القائمين على تخطيط مناهج رياض الأطفال وتطويرها بضرورة تضمين أنشطة الأدب الرقمي ضمن الأنشطة المستخدمة في دعم الجوانب المعرفية والمهارية والوجدانية التي يقدمها المنهج.

منهج البحث:

اعتمد هذا البحث على المنهج الوصفي واستخدام التحليل أداةً، وذلك بوصف ظاهرة الأدب الرقمي الموجه للطفل، مع تحليل نماذج منه للوقوف على سمات أدب الطفل في ظل العصر الرقمي، وكذا متطلباته تحديدًا لطفل ما قبل المدرسة.

الدراسات السابقة:

دراسات تناولت أدب الطفل في العصر الرقمي:

١ – دراسة (هديل مصطفى مصطفى الخولي ٢٠١٧م، كلية التربية جامعة حلوان) بعنوان "متطلبات تعلم أدب الطفل التكنولوجي لدعم الهوية في العصر الرقمي"، استعرضت الدراسة عددًا من النقاط المهمة، منها العلاقة بين أدب الطفل والهوية، وأشكال أدب الطفولة، وأهمية أدب الطفل في المجال التربوي، ووقفت على نماذج من القصص الشعرية التي تم تحويلها للشكل الرقمي، كما أشارت الدرسة إلى ضرورة محو أمية الطفل الرقمية، وفوائد الكتاب الإلكتروني والأدب الرقمي، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي.

٢ – دراسة (خديجة باللودمو ٢٠١٨م كلية الآداب واللغات جامعة قاصدى مرباح ورقلة) بعنوان "الأدب الرقمي العربي للأطفال دراسة في المنجز النقدي"، وقد وقفت الدراسة على إشكالية المصطلح، واستخدمت المنهج الوصفي بجانب المنهج المقارن للوصول إلى توصيف دقيق للأدب في شكله الرقمي من خلال التجربتين العربية والغربية، وقد توصلت الباحثة إلى مجموعة نتائج منها: أن الأدب الرقمي ليس منافسًا أو بديلًا للأدب الورقي، ولكنه إبدال آخر للإبداع الإنساني، وأن جماليات الأدب الرقمي المغايرة لجماليات الأدب الورقي لا تهدد الأدب في جوهره، ولكنها تمده بطاقة إبداعية جديدة، كما أثبتت توافق أدب الطفل الرقمي مع خصائص الطفل النفسية في هذه المرحلة.

٣ – دراسة (ابتسام خورشيد عام ٢٠٢٠م كلية الآداب جامعة طنطا) بعنوان "دور فنون أدب الطفل الرقمي في تنمية مهارات طفل المرحلة المبكرة العربي والإفريقي في القرن الحادي والعشرين"[٧]، وتكمن أهمية هذه الدراسة في كيفية استثمار فنون أدب الطفل الرقمي داخل الصف الدراسي أو خارجه، بدءًا من المرحلة المبكرة؛ بما يحقق محو الأمية الرقمية، وتنمية مهارات الطفل العربي والإفريقي، وقد اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، ومن نتائج تلك الدراسة، أن المعطيات الرقمية لفنون أدب الطفل تساعد في بناء شخصية الطفل العربي والإفريقي في القرن الحادي والعشرين، وذلك استعدادًا للتغيرات التي ستطرأ على سوق العمل مستقبلًا، وقد أوصت الباحثة بضرورة تفعيل فنون الأدب الرقمي للطفل بشكل يتناسب مع خصائص المرحلة العمرية.

٤- دراسة (عصمت خورشيد عام ٢٠٢١م كلية التربية جامعة طنطا قسم رياض الأطفال) بعنوان "تطبيقات أدب الطفل في تعليم الإتيكيت الرقمي لمرحلة الطفولة المبكرة دراسة وصفية"، فقد وضحت الدراسة كيفية توظيف تطبيقات الأدب الرقمي في تعليم الإتيكيت الرقمي للأطفال من سن (٣- ٨ سنوات)، كما وقفت على أهم التحديات والمخاطر التي تواجه أطفال المرحلة المبكرة أثناء تعاملهم مع الإنترنت.

٥ – دراسة (وداد هارون ٢٠٢١م) بعنوان "توظيف المحتوى الرقمي لمجلات الأطفال الإلكترونية في تنمية القيم التربوية- الموقع الإلكتروني لمجلة ماجد الإماراتية أنموذجًا ٢٠٢١م)، وقد سعت الدراسة للتعرف على أهمية المحتوى الرقمي المنشور عبر صفحات مجلة ماجد الإماراتية في تنمية القيم الإخلاقية والتربوية لدى الطفل، وقد اتبعت الباحثة منهج المسح التحليلي، فقد حددت ١٥٠ مفردة عشوائية من المحتوى الرقمي المنشور بمجلة ماجد في الفترة من ١/٨/ ٢٠٢٠م حتى ٢٠٢١/٨/١م، للتعرف على أهمية المحتوى الرقمي للمجلة في تلك الفترة ودوره في تنمية القيم في نفس الطفل، كما وقفت على أبرز الفنون الأدبية التي تستخدمها مجلة ماجد الإلكترونية؛ لترسيخ القيم التربوية في نفس الطفل.

٢- دراسات تناولت الأجناس الأدبية المُقدمة للطفل في شكلها الرقمي:

١ – بحث (نيفين أحمد خليل علي يناير ٢٠١٦م) بعنوان "وحدة مقترحة قائمة على القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة"، هدف البحث إلى قياس أثر الوحدة المقترحة القائمة على القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة، وقد استخدمت الباحثة مادة المعالجة التجريبية (دليل تنفيذ الوحدة القائمة على القصص الإلكترونية) وأداة القياس والتقييم (اختبار لقياس بعض المفاهيم العلمية المصور لأطفال الروضة) وكلاهما إعداد الباحثة، وقد توصل البحث لنتائج منها/ وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار قياس بعض المفاهيم العلمية المصور وذلك لصالح المجموعة التجريبية.

٢ – بحث (سامية مختار محمد شهبو يناير ٢٠١٩م) بعنوان "فعالية برنامج يستخدم القصص الإلكترونية في تحسين مفهوم الذات لدى عينة من أطفال الروضة"، هدف البحث إلى الكشف عن فاعلية برنامج يستخدم القصص الإلكترونية في تحسين مفهوم الذات لدى أطفال الروضة، والكشف عن استمرارية أثر برنامج يستخدم القصص الإلكترونية في تحسين مفهوم الذات، وأجري البحث على عينة قوامها ثلاثون طفلًا وطفلةً تمتد أعمارهم من (٥- ٦) سنوات، ويعتمد البحث على المنهج شبه التجريبي، وقد استخدمت الباحثة اختبار مفهوم الذات المصور للأطفال (إعداد: إبراهيم قشقوش)، واختبار (جودانف- هاريس لقياس الذكاء)، وبرنامجًا يستخدم القصص الإلكترونية، وتوصل البحث إلى نتائج؛ منها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية على اختبار مفهوم الذات المصور للأطفال بعد تطبيق البرنامج لصالح

[7] -http//search.mandumah.com/Rcord/1050957

المجموعة التجريبية، وأوصت الباحثة بضرورة التوسع في استخدام القصص الإلكترونية بوصفها مدخلًا لتنمية العديد من جوانب نمو الطفل.
٣ – بحث (رباب الشافعي- هبة فاروق - أغسطس ٢٠١٩ م) بعنوان "فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة"، هدف البحث إلى تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة، وقد قامت الباحثتان بإعداد قائمة لمهارات إدارة الميزانية التي يمكن تنميتها لدى الأطفال، وكذلك أعدتا مجموعة من القصص الرقمية بناءً على أسس إعداد القصص الرقمية، وقد استخدمتا المنهج شبه التجريبي، وتوصلت الدراسة إلى وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠,٠١) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ودرجات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي على مستوى نمو مهارات إدارة الميزانية لصالح المجموعة التجريبية، وقد أوصى البحث بضرورة التوسع في تنمية مهارات الأطفال الحياتية؛ لما تتطلبه ظروف الحياة المستقبلية للأطفال.

أولًا: تزاوج أدب الأطفال وتكنولوجيا العصر:

دخل النص الأدبي المُقدم للطفل عالمًا جديدًا معاكسًا للعالم الورقي، حيث تشكل النص الأدبي الرقمي المعاصر في رحم التكنولوجيا، فأخذ طابعها وعبر عن عوالمها، فهذا النص الرقمي لم يكن في البدء ورقيًا ثم تحول إلى رقمي، وإنما هو قد نما من البداية في بيئة رقمية، لذا يفقد خصوصيته وطابعه إذا خرج من بيئته الرقمية.. إن "هذا الأدب الرقمي هو من جهة سليل الممارسة الإنسانية، ومن جهة ثانية بداية لممارسة أدبية جديدة، ليس فقط لأنه يوظف وسائط جديدة ومغايرة لما كان سائدًا ولكن لأنه ينفتح في إنتاجه وتلقيه على علامات غير لفظية، بجعله إياها قابلة لأن تندرج في بنيته التنظيمية الكبرى، وتصبح بذلك بنيات يتفاعل معها مشكلًا بذلك نصًا متعدد العلامات"[٨].

وقد أثرت الثورة المعلوماتية على شكل الكتابة للطفل، ولم يقتصر هذا التأثير على الناحية الشكلية للنص فحسب، وإنما تتطرق ليشمل المضمون أيضًا، حيث اتسعت دائرة تناقل الفكر والثقافة، وفي هذا الإطار لا بد من الوقوف على جانبين مهمين من جوانب الأدب الرقمي للطفل، أما الجانب الأول: فهو الكتابة الرقمية للطفل، التي تختلف عن نظيرتها الورقية وعقد مقارنة بينهما، والجانب الثاني: محاولة الوصول إلى المكتبة الرقمية لأدب الطفل بنوعيها (سواء أكانت مكتبة رقمية على الإنترنت، أو محفوظة على الأقراص بمختلف أنواعها)؛ لنرى أهم ما يميز الكتاب الرقمي الأدبي من حيث الشكل والمضمون عن نظيره الورقي.

المعايير التي يجب مراعاتها عند تصميم المواقع أو الصفحات المعنية بتقديم أدب الطفل الرقمي:

١ – بداية عند وضع اسم الموقع أو الصفحة يجب أن يعكس الاسم قيمة تربوية أو ثقافية، ويجب الابتعاد عن الأسماء العامة المكررة؛ حتى لا نصاب بالتشتت فكثيرٌ من المواقع تحمل اسم (أطفال)، وكذلك الابتعاد عن الأسماء الأجنبية والأسماء ذات النزعة القومية، أو أن تكون أسماء ذكور أو إناث؛ حتى لا يرتبط بجنس دون الآخر.
٢- إجراء تحديثات دائمة لتلك المواقع؛ حتى لا يصاب المستخدم بالملل.
٣- أن تقدم خدمات مجانية للأطفال، فتتيح للأطفال إمكانية تحميل البرامج المفيدة خاصة البرامج التي تتعلق بالمناهج الدراسية.

[٨]- سعيد بقطين، النص المترابط ومستقبل الثقافة العربية، ص ١٩٢.

٤- أن تكون الإعلانات التجارية المعروضة على الموقع، خاصة بعالم الطفولة، فتتفق مع ما يقدمه الموقع من موضوعات وما يغرسه من قيم وسلوكيات.
٥- الاهتمام بشكل الموقع، من حيث المساحة ونوعية الخطوط والألوان والصور والرسوم، فكلها عناصر تؤثر على مدى جاذبية الطفل للموقع.
٦- خلق مجال للتفاعل مع المتلقين من الآباء والأطفال.
٧- أن يتم إخراج الموقع وإدارته وتحريره على أسس علمية على أيدى المتخصصين.
٨- تحديد الفئة العمرية المستهدفة من المحتوى.[٩]
ولا بد من مراعاة هذه المعايير حتى يحقق الموقع الغرض الذي يرمي إليه.

ومن عناصر تجلي أدب الأطفال في التكنولوجيا:

١) المنتديات الأدبية الإلكترونية:

لابد أن نشير إلى أن الإنترنت يزخر "بمواد كثيرة تخص الطفل.. مواد مكتوبة، ومواد سمعية، ومواد بصرية، ومواد سمعبصرية، كما أن هناك عددًا من المواقع الموجهة للطفل، إلا أن ضعف المادة المعروضة للأطفال، وعدم استغلال القائمين على هذه المواقع للطبيعة التفاعلية للإنترنت هي الصورة الغالبة"[١٠]، لم تكن المنتديات الأدبية حكرًا على المنصات الإلكترونية، كما أنها ليست بالأمر الذي ارتبط ظهوره بظهور الشبكة العنكبوتية، فقد كانت المنتديات الأدبية معروفة من قبل سواء على شكل مؤسسة ثقافية، أو نادٍ ثقافي، ولكنها كونها أصبحت إلكترونية، فهذا أضفى عليها ميزة إضافية، فقد أصبحت متاحة للجميع، فبإمكان أي شخص أن يكون عضوًا في منتدى أدبي، ومن أشهر المنتديات في مجال أدب الطفل، منتدى أدب الطفل (تبع منتديات مجلة أقلام) ومتاح علي هذا الرابط:

https://montada.aklaam.net

ويمكن التواصل من خلال هذا المنتدى أدبيًا ونقديًا، ففي واجهة صفحة ذلك المنتدى نجده يعرض الموضوعات الأدبية الخاصة بالطفل بأشكالها المتنوعة، مصحوبة باسم المؤلف وآخر مشاركة لهذا الموضوع، وكذلك عدد المشاهدات والمشاركات لهذا العمل الإبداعي، وهذا الحصر يعطي للزائر فكرة مبدئية عن العمل المطروح قبل الإطلاع عليه.
وكذلك منتدى (أدب الشباب وأدب الأطفال) متاح على الرابط:

http://www.sms30.com

٢) المواقع الأدبية الإلكترونية:

هناك الكثير من المواقع الأدبية الإلكترونية التي تعنى بنشر ما يخص أدب الأطفال، وتختلف هذه المواقع على حسب توجهات القائمين عليها، فمنها ما هو شخصي الملكية بشكل كلي حيث يقدم الإنتاج الأدبي لصاحب الموقع ليس إلا، بالإضافة إلى ما نشر عنه، وبعض تلك المواقع مؤسسي، فتقوم المؤسسة المالكة سواء أكانت حكومية أو خاصة بتقديم نتاجات أعضائها الأدبية وإصداراتهم على الموقع، وبعض هذه المواقع شخصي الملكية عام المحتوى، فيقدم الإنتاج الأدبي لمالك الموقع بالإضافة للنتاج الأدبي الجيد لأي أديب آخر سواء كان مشهورًا أو مغمورًا.

---

[٩]- العيد جلولي، نحو أدب تفاعلي للأطفال، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، العدد١٠، ص ٢٥٠، ٢٥١.
[١٠]- عبد الرحمان عبد الخالق، دور قصص الأطفال في تنمية الطفل، كتاب الرافد، دائرة الإعلام والثقافة حكومة الشارقة، ع ١١٥، إبريل ٢٠١٦م، ص ١٣٧.

ويقصد بها "هي تلك المواقع على شبكة الإنترنت الموجهة لمخاطبة الأطفال باللغة العربية، وذلك من أجل تعليمهم وترفيههم".[١١]

ومن أشهر المواقع الإلكترونية الخاصة بمجال أدب الأطفال:

موقع عصافير:

متوفر على الرابط التالي:

https://3asafeer.com

يمكن هذا الموقع الأهل والتربويون من قراءة القصص للأطفال بشكل يتناسب مع مستواهم المعرفي واللغوي، فيقدم قصصًا بسيطة تحتوى على القليل من الكلمات المتناسبة مع القارئ المبتدئ، ويقدم أيضًا قصصًا متوسطة تحتوي على عدد متوسط من الكلمات فتحتوي على مفردات تحتاج إلى شرح، ويقدم قصصًا ذات مستوى لغوي عالٍ؛ حيث تحتوي على مفردات علمية وتاريخية، ويقدم الموقع قصصًا تهتم بشرح المفاهيم الأساسية للطفل كالألوان والأشكال الهندسية والأرقام والحروف، بالإضافة إلى تقديمه للقصص التي تنمي المفاهيم العلمية، وكذلك يقدم قصصًا تنمي الذكاء الاجتماعي لدى الطفل، وتنمي لديه فهم ذاته.

موقع بنين وبنات:

متوفر على الرابط التالي:

https://kids.islamweb.net

موقع متخصص للأطفال مُقدم من مؤسسة "إسلام ويب"، ويتميز الموقع بواجهة جذابة، وينقسم الموقع إلى أقسام عدة لترضي جميع الأذواق، يهمنا منها قسم: الأغاني والأناشيد (اسمع واستمع)، قسم القصص.

٣) المجلات الأدبية الإلكترونية:

تنقسم المجلات الإلكترونية التي تهتم بنشر ما يخص أدب الطفل إلى قسمين، القسم الأول: يُقدم فقط نسخة إلكترونية، والقسم الثاني: يعيد نشر النسخة الورقية التي تصدرها المجلة الواقعية بنسختها الورقية يوميًا أو أسبوعيًا أو شهريًا أو غير ذلك بشكل إلكتروني.

ومن أشهر المجلات الأدبية الإلكترونية التي تحرص على أدب الطفل:

مجلة الطفولة والتنمية:

متوفرة على الرابط التالي:

www.arabccd.org

هي مجلة علمية متخصصة محكمة ربع سنوية، تتضمن ملفًا خاصًا حول (شعر الأطفال)، بالإضافة إلى مجموعة دراسات وبحوث حول قضايا الطفولة، تلك المجلة يصدرها المجلس العربي للطفولة والتنمية بدعم من برنامج الخليج العربي للتنمية (أجفند).

مجلة غيمة:

وتتوفر على الرابط التالي:

---

[١١]- إسلام محمد السباعي رضوان، سلوى على إبراهيم الجيار، الشخصية التراثية في القصص المقدمة عبر مواقع الأطفال الإلكترونية العربية "دراسة تحليلية"، المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال، جامعة بورسعيد، العدد الرابع عشر، يناير- يونيو ٢٠١٩م، ص ١٨٦.

https://kidzooon.blogspot.com/2021/08/Ghaima-magazine-1-Seasonal-magazine-for-kids-and-teens.html

هي مجلة موسمية إلكترونية للأطفال واليافعين، تُصدر أعدادها للقراء في شهر مارس، ويونيو، وسبتمبر، وديسمبر، وتنقسم المجلة إلى أقسام عدة هي: (قسم قصص الأطفال، قسم القصص المصورة، قسم قصص اليافعين، قسم المقالات الأدبية، قسم المقالات التربوية، قسم اللقاءات والمقابلات، قسم المقالات النقدية، قسم الشعر والأناشيد، قسم المسرح، قسم غيمة الأطفال، قسم مختارات غيمة، قسم ألعاب وتسالي، قسم غيمة العالم). وبتفقد أقسام المجلة نجدها مجلة أدبية من الطراز الأول.

مجلة الفاتح:

متوفرة على الرابط التالي:

www.al-fatah.net

هي مجلة إلكترونية إسلامية للأطفال، وهي من أهم المجلات العربية؛ لأنها تصدر مرتين بالأسبوع في لندن تم تأسيسها عام ٢٠٠٢م، تضم قصصًا للأطفال، وأناشيد، وألعابًا، وقصصًا دينية، ورسومًا، ومسابقات، صدر منها حتى الآن وفقًا لإحصائيات الموقع ٣٦٦ عددًا.

وهذه المظاهر التي تجلى من خلالها الأدب في التكنولوجيا، تمثل حدوث تزاوج فعلي بين الأدب والتكنولوجيا، فأصبح استغناء الأدب عن تكنولوجيا العصر أمرًا مستحيلًا.

ـ مواقع القنوات التليفزيونية:

مثل موقع قناة إم بي سي ٣ متاح على الرابط:

http://www.mbc3.net

وكذلك موقع قناة طيور الجنة، متاح على الرابط:

http://www.toyouraljanah.com

كل هذه المواقع والصفحات والأركان الإلكترونية تحوي العديد من الإبداعات الأدبية الرقمية التي تستحق الدراسة والتحليل، فهذه المواقع تتبع في أغلبها معايير الرقابة؛ لتحقق المزيد من الإفادة للطفل.

من البرامج المجانية المعينة للمبُدع على التأليف الإلكتروني:

برنامج الرسوم.

برنامج الفلاش: "Adobe flash cc".

برنامج الفوتوشوب: "Adobe photo shop cc".

برامج الصوت: "Sound for studio"، "Adobe Audition".

برامج معالجة النصوص مثل: Microsoft Word .

برنامج Puppt pals.

برنامج Show me.

برنامج Comic Master.

برنامج Map skip.

برنامج Smile box.

ـ الكتابة الرقمية والكتابة الورقية:

أولًا: النشر:

جعلت الرقمية النشر أمرًا في متناول الجميع، فهي تقدم خدمة النشر الإبداعي بكلفة مادية زهيدة مقارنة بتلك الكلفة المادية التي يتطلبها النشر ورقيًا، بالإضافة إلى أن إجراءات النشر إلكترونيًا هينة بالنظر للإجراءت المعقدة والكثيرة المطلوبة في عملية النشر الورقي، كما يتم النشر إلكترونيًا في غضون بضع ثوان أو دقائق حسب سرعة الاتصال أو القدرة على توفير مساحة تخزينية كافية.

ويمكن تلخيص ميزات النشر الإلكتروني في أنه: (يتيح قدرًا أكبر من الحرية للكاتب في التعبير عن وجهة نظره، ويعطي فرصًا متكافئةً لجميع المتصفحين في الحصول على المعرفة، ويوفر إمكانية إتمام الحوار والتواصل بين الكاتب والقراء، كما أنه يوفر إمكانية الانتشار للعمل الأدبي وزيادة القراء، وكذلك ملاحقة الجديد في عالم الإبداع، والقضاء على سلبيات الفجوة الرقمية في الوطن العربي، وإتاحة الفرصة للمواهب الصاعدة ومساعدتهم على نشر أعمالهم البكر، وقلة تكلفة المنتج الثقافي الرقمي مقابل المنتج الورقي حيث إن الكتاب الرقمي أقل تكلفة بنسبة ٢٥% من تكلفة الورقي كما أنه أسرع في الانتشار وأفضل من ناحية الإخراج الفني) [١٢].

ويضاف إلى المزايا السابقة توفير النشر الإلكتروني لمثيرات حية من أجل جذب الطفل وتشويقه، وتحقيق المتعة والإفادة للطفل؛ "حيث يتسنى، من خلال النشر الإلكتروني واستخدامه، إضافة عنصر التشويق وجلب المتعة للمسنفيد، بإضافة المؤثرات السمعية أو البصرية في إطار المادة المنشورة إلكترونيًا، وبما يجعله مفيدًا في جانبي المعرفة والمتعة"[١٣].

والنشر الرقمي أكثر قدرة على الاستمرارية مقارنة بالنشر الورقي في هذا العصر فقد "وجد النشر الرقمي طريقه إلى المحتوى الموجه للأطفال الذين باتوا أكثر التصاقًا بالتكنولوجيا الحديثة، الأمر الذي دعا ناشرين إلى ضرورة التوجه إلى هذا النوع من النشر الذي يتميز بمحتواه التفاعلي، لذا تتجدد الدعوة دائمًا لكُتاب الأطفال والناشرين إلى تجديد أدواتهم لملاحقة تطورات العصر، لاسيما أن الكثير منهم يؤمن بأن النشر الرقمي أكثر قدرة على الأستمرارية مقارنة بالنشر الورقي"[١٤].

المميزات التي أضافتها الرقمية للنص الأدبي المُقدم للطفل:

١) يُقدم النص الأدبي للطفل في بعض الأحيان مفتوحًا بلا حدود إذ يمكن للمبدع، أن ينشئ إبداعًا أدبيًا غير محدد النهاية ويلقي به إلي جمهوره من الأطفال ليضعوا النهاية المحببة لكل منهم، فيترك لهم بهذا حرية إكمال النص الأدبي، فتنمو بذلك قدراتهم على الإبداع.

٢) ألغت الرقمية الحدود المُسبقة التي كانت موجودة بين عناصر العملية الإبداعية فنجد المبدع متلقيًا، والمتلقي مبدعًا، فقد أولت للطفل عناية خاصة بعد أن كان مهملًا لسنوات وكان جلّ اهتمام النقاد بالمبدع والنص، ثم مؤخرًا بدأ الاهتمام بالطفل المتلقي.

---

[١٢]- السيد نجم، النقد الرقمي ومواصفات الناقد الرقمي، http:/www.arab.ewriters.com/?action=show writer&&id=4، يوم الخميس الموافق ١٠ أكتوبر ٢٠٢٢م، الساعة الثانية ظهرًا.

[١٣]- ياسر الصاوي، إدارة المعرفة وتكنولوجيا المعلومات، دار السحاب للنشر والتوزيع، ط١، ٢٠٠٧م، ص ١٣٧.

[١٤]- سناء الترزي، مقال بعنوان/أدب الطفل الرقمي بعالمنا العربي بين الواقع والطموحات، مجلة خطوة، ٢٠٢١م، العدد ٤٢، ص ٢٢.

٣) تتيح للأطفال فرصة الحوار الحي والمباشر من خلال المواقع والمنتديات الأدبية؛ ليوضح رأيه في العمل الأدبي الذي قُدم له، ويرى الطفل صدى رأيه هذا فينشأ ناقدًا مميزًا ليس مجرد متلقٍ سلبي.
٤) تتضافر المميزات السابق ذكرها؛ لتقدم الميزة الأكثر وضوحًا لتغلل الأدب في عالم الرقمية وهي (التفاعلية)؛ فالوسيط الإلكتروني يجعل الطفل يتفاعل مع النص الأدبي أكثر من الوسيط الورقي.
٥) كما أن دمج فنون أدب الطفل بالتقنية الرقمية يساعد في محو أمية الطفل الرقمية.
٦) تعدد الأدوات الرقمية المستخدمة في إنتاج فنون أدب الطفل الرقمي من صوت وصورة وحركة، يساعد على تطوير مهارات الطفل وقدرته على التفكير الناقد، وكذلك تنمية ذكاء الطفل اللغوي ومهارات الاتصال.

ثانيًا: الأجناس الأدبية الرقمية:

يساعد استخدام التقنية الرقمية في فنون أدب الطفل مثل: الشعر الرقمي، والقصة الرقمية، والنص المسرحي الرقمي، على تنمية مهارات الطفل الرقمية من محو الأمية الرقمية لديه والذاتية (مهارات التواصل الاجتماعي، والتعاون، والإبداع، والتفكير الناقد)، وتوفير بيئة تعليمية مناسبة، فلا يقتصر دور أدب الطفل الرقمي على تنمية الحس الجمالي والمعرفي لدى الطفل فحسب، وإنما يعمل على تنمية الجانب المهاري واستمالة الطفل من خلال المعطيات الرقمية المتاحة داخل النص، فالصورة المقرونة بالنص الرقمي تجذب انتباه الطفل بألوانها وما تحمله من دلالة رمزية، بينما تقوم الأصوات المرفقة بالنص بالتعبير بشكل أفضل عن النص، مما يمكن الطفل من فهمه بشكل واضح، بينما تساعد تقنيات الحركة على اندماج الطفل مع النص فالطفل في هذه المرحلة يعشق الحركة والانطلاق.

أولًا: الشعر الرقمي الموجه لطفل ما قبل المدرسة:
يُعرف الشعر الرقمي بأنه "هو نص إبداعي موجه للأطفال، يعتمد على جمالية مادية وهي التقنية، والتي تضاف إلى جمالياته الأدبية/ اللغوية".[١٥]
وتكمن أهمية هذا اللون الأدبي الرقمي في (التركيز على تطوير اللغة الشفوية من خلال قراءة الشعر.. وأداؤه يعترف بأن الصوت هو معنى، عندما تسمع صوت الكلمات في قصيدة تُقرأ بصوت عال، نكتسب فهمًا أفضل لمعنى الكتابة، يمكننا إشراك الطلاب في الاستكشاف الدرامي للقصائد بطرق عدة. بما في ذلك قراءة كورالية، أو مسرح للقراء، أو دراما رقص، أو قراءة مشتركة، أو لعب الأدوار.. توفر مثل هذه الأساليب فرصًا لأطفال المرحلة المبكرة للعب بكلمات قصيدة، وهذا النوع من الاهتمام بلغة القصيدة وإيقاعها يعمل على توسيع المفردات الشفوية والمكتوبة، وهذا يساعد على استحضار استجابة حسية للقصيدة، وتحديد الفكرة الرئيسة، وإصدار الأحكام واستخلاص النتائج)[١٦].

ثانيًا: القصة الرقمية الموجهه لطفل ما قبل المدرسة:

[١٥]- بخيتة حامد إبراهيم، الرقمنة وأدب الأطفال، المجلس الأعلى للثقافة، ٢٠٢١م،الكتاب الأول الإصدار الثالث، ع ٨، ص ١١٣، ١١٤.
[16] --Poetry: Apowerful medium for literacy and technology development- http://www.edu.gov.onca/eng/literacynumeracylinspire- research/hughes.pdf.in18/10/2022- 4:14pm.
Hughes jenette

تعد القصة الرقمية مدخلا تعليميًا فعالًا في توصيل الحقائق والمعارف، وكذلك تنمية المفاهيم بشتى أنواعها لدى طفل ما قبل المدرسة، بطريقة شائقة وجذابة، وُعرفت القصة الرقمية بـ"قصة تدور حول فكرة الجمع بين فن سرد القصص مع مجموعة متنوعة من الوسائط المتعددة الرقمية، مثل الصور، والصوت، والفيديو، كما يقوم هذا النوع من القصص على إيجاد خليط من بعض الرسومات الرقمية والنصوص والسرد والمسجل والصوت والفيديو والموسيقى؛ لتقديم معلومات حول موضوع محدد"[١٧].

تلعب القصة الرقمية دورًا فعالًا في إثراء عمليتي التعليم والتعلم فـ"القصص الرقمية إحدى مستحدثات تكنولوجيا التعليم والتعلم الإلكتروني، تجعل التجربة التعليمية أكثر إثراءً وإبداعًا، وتعود بالفائدة العظيمة على كل من المعلم والمتعلم، فيصبح التعلم أكثر إيجابية وفاعلية"[١٨]. فالقصة الرقمية تزود الأطفال بالمعلومات والمعارف بشكل ممتع، من خلال عناصر الجذب والتشويق التي تتمتع بها القصة الرقمية، فتيسر على الطفل فهم الكثير من الحقائق العلمية، فتكون القصة الرقمية بذلك قد أسهمت في تنمية المفاهيم لدى الأطفال في تلك المرحلة الحرجة.[١٩]

أنواع القصة الرقمية المُقدمة للطفل:

١- القصص التعليمية الرقمية:
هي قصص تصمم لتعليم الأطفال وإكسابهم مفاهيم معينة، أو تدريبهم على ممارسة سلوكيات معينة، ومن ثم فإن القصص التعليمية تهدف إلى إكساب الأطفال المعرفة في مجالات مختلفة مثل اللغة والعلوم والرياضيات والتربية الصحية إلخ.

٢- القصص الشخصية الرقمية:
هي قصص تحكي عن حكايات شخصية يمر بها أفراد، وهذا النوع فعال في العملية التعليمية؛ حيث يساعد الطفل على اكتساب الخبرات التي يمر بها الآخرون.

٣- القصص التاريخية الرقمية:
هي القصص التي تحكي عن أحداث تاريخية؛ ويساعد هذا النوع من القصص الطفل على فهم أحداث الماضي بشكل متكامل.

٤- القصص الوصفية الرقمية:
هي قصص تعرض وصفًا لظواهر وقضايا ومشكلات معينة من حيث المكان والزمان والمكونات والمراحل الإجرائية التي مرت بها.[٢٠]

سمات القصة الرقمية المُقدمة للطفل:

١ – حرية بلا حدود: حيث توفر القصة الرقمية إمكانية استكشاف العالم القصصي بحرية تامة.
٢ – لها أهداف متنوعة: تحدد أكثر من هدف يمكن تحقيقه من خلال طرق عدة مقرونة بالقصة.

---

[١٧]- سولاف أبو الفتوح الحمراوي، حنان عبده غنيم، أدب الطفل، مكتبة المتنبي، الدمام، ٢٠١٧م، ص ٢٠٤.

[١٨]- مروى مصطفى عبد الفتاح، فاعلية التدريس الإلكتروني للقصة الرقمية في تنمية بعض مهارات الكتابة الإبداعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي، مجلة كلية التربية، جامعة دمياط، العدد ٧١، يوليو ٢٠١٦، ص ١٤.

[19] -Chalufour& Worth.k " Science in kindergarten"- National Association for the Education of young children- 2006- p:100.

[٢٠]- نيفين أحمد خليل علي، وحدة مقترحة قائمة على القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة"، مجلة كلية التربية، جامعة بور سعيد، العدد ١٩، يناير ٢٠١٦م، ص ٢٨٢،٢٨١.

٣ – الأصالة والتنوع: فالقصة لا ينبغي أن تستند إلى السيناريوهات المعتادة حيث يمكن للمتلقي أن يتوقع ما سيحدث وبالتالي سيفقد عنصر الإثارة، كما ينبغي عدم تكرار القصة فتكون مملة بل من الأفضل وجود العديد من المسارات في القصة من أجل الجذب والتشويق.
٤ – المرونة اللاحظية: القصص الرقمية تتكون من وحدات منفصلة، مما يسمح للراوي أن يختار أحد وحداتها، كما يمكن للراوي التعديل في القصة بناءً على تعليقات الجمهور.[٢١]
٥ – المشاركة المتعددة: يمكن أن تشمل كلًا من الإرسال والإلقاء عن طريق توفير أجهزة الإعلام المتعددة، والتي تشمل الإنترنت والحاسب الآلي... وغيرها، كما أن بعضها تسمح بمشاركة غير مستخدم، أما في القصص التي يستخدمها مستخدم واحد فإنها تسمح له بالتفاعل مع شخصيات افتراضية موجودة داخل القصة.[٢٢]
٦ – التفاعلية: تتيح القصص الرقمية إمكانية التفاعل داخلها بطرق كثيرة، وذلك من خلال إمكانية اختيار المتلقي للبديل المناسب للموقف داخل القصة.
٧ – التجديد: حيث يمكن تحديث القصة الرقمية وذلك بإضافة لقطات فيديو، أو صور أو صوتيات إلى جانب القصص ذات النهايات المفتوحة.
٨ – الارتباط: فالقصة الرقمية مزودة بالعديد من التقنيات التكنولوجية مثل الصوت، والصور، والرسوم، والفيديو... إلخ، مما يثير انتباه المتلقي.
٩- العمق: تُمكن المتلقي في التعمق داخل القصة بطرق عدة، فهدفها الرئيس هو الحفاظ على عنصر الإثارة من خلال بيئة افتراضية ثرية.[٢٣]
١٠- التلخيص: "القصة الإلكترونية الجيدة تكون قصيرة قدر الإمكان، وتوضح وجهة نظر محددة، وذلك من خلال استخدام أقل عدد من الكلمات أثناء التنقل بين الصور، إضافة إلى السرد الصوتي؛ لتوضيح وجهة النظر، وتتسم القصص الإلكترونية عن غيرها من القصص التقليدية بأنها تستخدم كجزء من السياق في صناعة الموقف، وتوصيل المعلومات معرفيًا ووجدانيًا، ليس فقط بقوة الكلمات ولكن بوسائط أخرى تدعم تفاصيل الحكاية مثل الصوت والصورة والفيديو والنص وغيرها"[٢٤].

ومما سبق يتضح أنه لابد أن تتسم القصة الرقمية بسمات عدة هي (ليس لها حدود- متنوعة الأهداف- الأصالة- الحداثة- إمكانية مشاركتها بأكثر من وسيط- التفاعلية وهي السمة الأهم فلا يكون الطفل متلقيًا سلبيًا- أن تكون قابلة للتجديد والتطوير- الإثارة والتشويق- الإبداع).

العناصر المكونة للقصة الرقمية المُقدمة للطفل:

لخصتها د/ نيفين أحمد فيما يلي:
١ – طرح سؤال درامي: يُطرح هذا السؤال في بداية القصة؛ لجذب انتباه الطفل من البداية، وحتى نهاية القصة، بحيث يتم الإجابة عن هذا السؤال من خلال أحداث القصة.

---

[21] -Mate tomin, Jaden liu (2009): Interactive storytelling in Enter taining.http;//www.Cs.uu.nl/docs/Vakken/ani/papers 2008/ wk6tomin-liu-vs2-pdf.p:4.
[22] -Norhayati, A.M.,&Siew. P.H.(2004); " Malaysian Perspective: Designing Interactive Multimedia learning Enviroment for Moral Values Education", Educational technology& society.V(4), p (145:147).
[23] -Chirs Fairclough, Padraig cunningham 2002: " An Interactive story Engine", Mlgroup, Cs Dept,trinity college Dublin, p (1:6).
[٢٤]- نيفين أحمد خليل علي، وحدة مقترحة قائمة على القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة، ص ٢٨٤.

٢ – **خلق انفعال ابتكاري:** القصة الجيدة هي التي تكون لدى الطفل انفعالًا تجاه القصة وموضوعها، من خلال الصور والمؤثرات الصوتية والموسيقى ونبرة الصوت، فتكون هذه العناصر متسقة مع هذا الانفعال؛ وذلك لربط الطفل بأحداث القصة، وجذب انتباهه طوال مدة العرض.
٣ – **السرد الصوتي:** تعجز قراءة القصة على مسامع الطفل فقط، عن تحقيق التفاعل التام مع القصة، لذا لابد من المران والتدريب على سرد القصة للطفل، ويستحب أن تقدم على شكل محادثة مع الطفل؛ للتأكد من تحقيق القصة الغاية المنشودة منها.
٤ – **المغزى من القصة (الدروس المُتعلمة):** لا بد أن تكون الدروس المتعلمة من القصة الرقمية معبرة عن المواقف والأحداث التي يمر به الطفل، ووثيقة الصلة بالمجتمع الذي يعيش فيه الطفل.
٥ – **المؤثرات الصوتية والموسيقى:** تدعم المؤثرات الصوتية والموسيقى الجانب الوجداني لدى الطفل، فيمكن تشغيل موسيقى كخلفية للصورة أو لانفعالات محددة يتطلبها الموقف المعروض.
٦– **اتساق المثيرات المُستخدمة وتنوعها:** لا بد من اتساق زمن عرض الصورة وحجم الصورة والخلفية الموسيقية والمؤثرات الصوتية مع نبرة صوت السارد وسرعته، ويراعى التنويع فيها تبعًا للانفعالات التي تتطلبها أحداث القصة ومواقفها.[٢٥]

مما سبق يتضح أن قوام القصة الرقمية المُقدمة للطفل هو الاتساق والتكامل والتداخل بين الفكرة الرئيسة (موضوع القصة)، والمثيرات الرقمية والوسائط المعبرة عن أحداثها من صوت وصورة وموسيقى وحركة، بجانب اتصال القصة بالطفل نفسه فيكون الموضوع معبرًا عن حياة الطفل واحتياجاته، ووثيق الصلة ببيئته.

وقبل تناول القصص الرقمية المنتقاه بالتحليل لا بد من الوقوف على معايير تقييم القصص الرقمية:

هناك مجموعة من الأسس التي يجب توافرها في القصص الرقمية المُقدمة لطفل المرحلة المبكرة يمكن تلخيصها فيما يلي:

(١) أن تشمل القصة الرقمية عددًا مناسبًا من الصور والأصوات ولقطات الفيديو والرسوم المتحركة وكذلك النصوص الكلامية، وتتكامل جميعها؛ لتحقيق هدف القصة.
(٢) مراعاة الانسجام والتناغم بين المكونات السمعية والبصرية للقصة؛ حتى لا يتشتت الطفل، وهذا التناغم يدعوه إلى التفاعل مع القصة بشكل كبير.
(٣) اختيار الخلفيات الموسيقية المناسبة لجو القصة؛ حتى تثير مشاعر الطفل وانفعالاته تجاه القصة.[٢٦]
(٤) انتقاء الصور والحركات بدقة؛ لكي تجذب انتباه الطفل وتؤكد وجهة النظر التي تقصدها القصة.
(٥) أن تتضمن القصة الرقمية تعليقًا صوتيًا بصوت صاحب العمل؛ لأن ذلك يضيف مزيدًا من المصداقية والموضوعية للقصة.[٢٧]

---

[٢٥]- المرجع السابق، ص ٢٨٥، ٢٨٤.
[٢٦]- محمد سليم التتري، أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية الجامعة الإسلامية بغزة، فلطسين، ٢٠١٦م، ص ٢١.
[٢٧]- مختار عبد الخالق عطية، "فعالية استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها"، مجلة الثقافة والتنمية، مصر، ٢٠١٦م، ع١٠، ص ٩٢.

ومما سبق نستنتج أن القصة الرقمية الصالحة للطفل، لابد أن يراعى بها التكامل بين جميع مكونات الوسائط المتعددة، والبعد عن جميع عناصر التشتت، والتزام العناية والدقة في اختيار كل مفردة من مفردات تكوينها؛ لتحقق الهدف المنشود منها.

وقد سبق وأشرنا إلى اهتمام المواقع الإلكترونية عبر شبكة الإنترنت بتقديم المحتوى الأدبي الرقمي وتحديدًا اللون القصصي، وعلى رأس هذه المواقع موقع "عصافير" الذي يقدم محتواه بشكل مجاني؛ فيسهل على الجميع تحميله من متجر التطبيقات، ومن أديبات الأطفال التي حظيت أعمالهن بالنشر عبر هذا التطبيق الشيق الكاتبة "هجرة الصاوي"، فلها قصة أكثر من رائعة على هذا التطبيق بعنوان "تَخَيَّلْ لوْ!"، فعند النظر أولًا إلى (التصميم): يعد عنوان القصة العتبة الأولى التي تقابلنا في تصميم القصة، وقد جاء العنوان موجزًا ومعبرًا عن موضوع القصة، فجاءت به الكاتبة أمرًا تعجبيًا؛ لتسترعي انتباه الطفل حتى يطرح تساؤلًا: ماذا تريدني القصة أن أتخيل؟

أما عن الرسومات المصاحبة للقصة فلنا معها وقفة، فقد رسمتها "نور التوبة" بسيطة وواضحة ومعبرة عن الأحداث، بشكل يحاكي الواقع، والخلفيات ذات درجات فاتحة مرتبطة ومتماشية مع الأحداث، وقد غلبت الألوان (الأزرق – الأحمر- الأخضر) على رسوم القصة، مبتعدة عن الألوان الباهتة؛ فتلك الألوان الزاهية هي المحببة لنفس الطفل، كما لاحظنا عدم إسراف الرسام في استخدام الدرجات المختلفة من اللون الواحد.

ثانيًا (المضمون):

تسعى الكاتبة من خلال هذه القصة إلى إعمال خيال الطفل من خلال عرضها أمورًا يستحيل حدوثها، فتقول: "تَخَيَّلْ لَوْ طارَ الْبَقَرُ!، وَمَشَتْ جُذوعُ الشَّجَر...!، وَنَزَلَ مِنَ السَّماءِ القَمَرُ! ، أَوْ تَكَلَّمَ مَعَنا الْحَجَرُ!، تَخَيَّلْ لَوْ اخْتَفَتَ الْبيوتُ!، وسَكَنَ الإنسانُ بَطْنَ الْحوتِ ...!، أَوْ بَيْتَ الْعَنكَبوت..... أَوْاختفتِ الْأَصْواتُ وَسَاد السُّكوتُ.....، تَخَيَّلْ لَوْ عادَتِ الدَّيْناصوراتُ!، وطَالت الشُّجيْراتُ وَ النَّباتاتُ.. وجَفَّت الأَنْهارُ وَ الْمُحيطاتُ... وتكَيَّفَتِ الْأَسْماكُ ... ومَشَت في الطُّرُقَاتِ!، تَخَيَّلْ لَوْ مَلَّتِ الأَرْضُ مِنَ الدَّوَرانِ!.... وَطِرْنا بَيْنَ الْكَواكِبِ الْجيرانِ.. وَوَجَدْنَا عَلى "بلوتو" سُكّانًا.... وَعِشْنا مَعَهُمْ في أَمانٍ...تَخَيَّلْ لَوْ أصْبَحَ الْعَالم كُلُّهُ أَطْفَالًا ... أَوْ اخْتَفَتَ الْأَمْوالُ .. أُوْ فُتحت كُلُّ الْأَقْفَالِ ... تَخَيَّلْ لَوْ تَوَقَّف الإنْسانُ عَنِ الْخَيال!"[٢٨].

فمن خلال تلك القصة القصيرة استطاعت الكاتبة طرح مجموعة من التساؤلات على مسامع الأطفال، تاركة لهم حرية الجواب وكأنها تعصف أذهانهم؛ لتجمع أكبر قدر ممكن من الأفكار حول تلك الافتراضات التي طرحتها، لتصل في النهاية إلى مسلمة مفادها أن الكون كله مسخر لخدمته، ولا نغفل عن الجانب الفكاهي الذي تحمله هذه القصة بين طياتها، فبعض الافتراضات تضحك الطفل كقولها (تخيل لو طار البقر!.. ومشت جذوع الشجر!)، لتتلقى إجابات ساخرة من الأطفال بشأن هذا، وقد جاء الأسلوب الأدبي للقصة ماتعًا للغاية، فالكلمات التي استخدمتها الكاتبة رغم فصاحتها فإنها غاية في البساطة، وتتناسب مع معجم الطفل في تلك المرحلة العمرية. أما عن ختامها للقصة فكان رائعًا فتوقف الإنسان عن الخيال يعود به إلى العصور المظلمة، فلو توقف الإنسان عن التخيل لما وصلنا إلى ما نحن فيه.

أما عن الدور الذي لعبته الرقمنة في هذا الطرح القصصي فقد خدمت الوسائط المتعددة العمل من خلال عرض الفيديو بصوت واضح قابل للانخفاض والارتفاع، وقدم مصمم الفيديو إمكانية التنقل بين صفحات القصة واسترجاع الصفحة السابقة أو الذهاب للصفحة التالية وكأن الطفل يقلب

28 -https://3asafeer.com/index/page=read&task=story&id=869

صفحات القصة بيده، كما كانت الصور مرحة للغاية لا تغفل مفردة واحدة من مفردات القصة. والموسيقى المصاحبة للفيديو متماشية مع أحداث القصة بشكل كبير، ومثيرة للطفل. كما يتيح الموقع مشاركة القصة عبر تطبيقات عدة مثل (فيس بوك- تويتر- واتس آب)، كما يمكن نسخ رابط القصة ونشره في مكان عبر شبكة الإنترنت؛ مما يحقق مزيدًا من الفائدة للأطفال في كل مكان بالعالم، فقد استطاعت القصة من خلال هذا التطبيق تخطي الحدود المكانية والزمانية، كما يوفر إمكانية التعليق على القصة فيمكن للأطفال أن يعلقوا على القصة بحرية تامة، ليتمكن المؤلف من تعزيز إيجابيات العمل في أعماله القادمة وكذلك تفادي السلبيات، ولا بد من الإشارة إلى تماشي صوت راوي القصة مع الصور المعروضة أمام الطفل.

بعض المفاهيم التي عالجتها القصة الرقمية المُقدمة للطفل لدى الكاتبين (هجرة الصاوي- السيد إبراهيم):

١ – مفاهيم تنمية الذات لطفل ما قبل المدرسة:

يعد مفهوم الذات من المفاهيم ذات الأهمية الكبرى؛ لأن الطفل حين يكون صورة سلبية عن نفسه تفقده شغفه بحاضره ومن ثم بمستقبله، لذا عني الأدب ومن ثم الأدب الرقمي بتنمية هذا المفهوم لدى طفل ما قبل المدرسة، فقبول الطفل لذاته يساعده على قبول الآخر، وقد اتضحت مفاهيم تنمية الذات بشكلٍ كبيرٍ في القصص الرقمية التي قدمها كلا الكاتبين؛ وذلك لحرصهما على بناء شخصية الطفل وصقلها، ليشب قادرًا على مواجهة أعباء المستقبل ومتطلباته، فقد ظهر مفهوم تنمية الذات في قصة "شمشون ماذا تريد أن تكون؟"[٢٩]، فقد هدفت تلك القصة إلى توجيه الطفل إلى ضرورة تحديد أهدافه في الحياة، فلا يصلح أن يعيش بلا هدف، فلا بد أن يكون صاحب هدف ورسالة في الحياة، ولابد أن يتماشى هذا الهدف مع إمكانياته حتى لا يصاب بالإحباط، ويؤكد الكاتب على دور (الأم) في توجيه الطفل نحو خلق دافع داخلي لوضع هدف في هذه الحياة، ففي مطلع القصة يقدم نموذج الطفل الذي لا هدف له في الحياة سوى اللعب واللهو والعيش معتمدًا على غيره فيقول: "عاش شمشون الصغير في مستنقع كبير، وكانت أمه معه مثل ظله، يرضع من لبنها تحت الماء، وتخفيه دومًا عن عيون الأعداء، كانت تتركه يلعب مع أقرانه، ولكنها تبقى دومًا بالقرب منه، كبر شمشون قليلًا لكنه ظل يلعب ويلعب، يغطس في الماء ويسابق الأصدقاء ولا يعرف للعمل سبيلًا".

ثم ينتقل الكاتب إلى طور آخر من حياة الطفل، طور بناء الدافع لتحديد هدفه في الحياة، وقد لعبت الأم في بداية هذا الطور دورًا فعالًا، حيث بدأت تقدم لطفلها نموذج القدوة؛ لتخلق في نفسه الدافع نحو وضع بصمة حقيقية في الحياة، فيقول الكاتب على لسان الأم: "كفَاكَ لَعِبًا وَلهْوًا، أَلَنَ تَفْعَلَ شَيْئًا أَكثْرَ فائدةً يا شَمْشون؟"، وعِندما حَل المساءُ وَأوى شَمشونُ إلى فِراشِهِ ضَمَّتْهُ أُمُّهُ إِلَيْهَا وَقَالَتْ: أَترى؟، هذا جَدُّكَ، كان مُصارعًا قويًا، يُدافِعُ عن الْعائلةِ، وَكان عَمُّكَ عَدّاءً لا يَسْبِقُه أَحَدٌ، كل هذِهِ الصُّوَرِ التي تَراها هِيَ لِمَنْ نَفْخرُ بِهِمْ وبما كانوا يَفْعلونَ. يا شمشونُ يَجبُ أَنْ تَعْرفَ ماذا تريد أَنْ تكون؟". ثم ينتقل الكاتب ليعرض محاولات بطل قصته ليصل إلى إجابة السؤال المتكرر على مسامع الأطفال (يا شمشون ماذا تريد أن تكون؟)، وهنا يتأهب الأطفال لمعرفة إجابة السؤال، وهنا يؤسس الكاتب لمبدأ مهم في فهم الذات لدى الطفل، هو (التجريب والمحاولة والمثابرة والإصرار)، فلن يفهم الإنسان نفسه دون خوض للتجارب، وقد لعبت الصدفة دورًا كبيرًا في محاولات بطل القصة لاكتشاف ذاته وقدراته، فقد كانت أولى محاولات

[29] -https://www.youtube.com/watch?v=DfQzXhZeaes

للإجابة عن سؤاله على محض الصدفة "وفجاةً أَثناءَ سَيْرِهِ هَجَمَ عَليه سِرْبٌ مِنَ البَعوضِ أَزْعَجَتهُ بشدةٍ، فصرخ شمشونُ وقَالَ: "بعوضٌ مزعجٌ"، ابتعد شمشونُ حتى هَدَأَ قليلًا، ثُمَّ جاءَتْهُ فِكْرَةٌ، فَقَالَ: "أظنني وَجدتُ العَملَ المُفيدَ، سَأَقْضي عَلى البَعوضِ كَأَفْضَلِ مُبيدٍ"، ظل شمشون يلاحق البَعوضَ حتى أَصْبَحَ يَلْهَثُ مِنَ التَّعَبِ ثُمَّ قَال: "ليستْ تِلْكَ وظيفتي، فَالضفدعُ أَسْرَعُ مِنّى كَصَيّادٍ للبَعوضِ، ولكنني من المؤكدِ سَأَعرفُ يوْمًا ماذا أُريدُ أَنْ أكون".
وتستمر الصدفة في وضعه في مواقف عديدة ومحاولات متكررة ليعرف هدفه في الحياة حتى تساعده في النهاية للوصول إلى إجابة سؤاله، وتظهر إيجابية بطل القصة في عدم يأسه وإصراره الدائم على الوصول لإجابة سؤاله، وهذا ما يريد الكاتب غرسه أيضًا في نفوس النشء، كما تظهر روعة القصة في اختيار الكاتب الوظائف التي حاول البطل أن يتقلدها، وهي صياد للبعوض؛ ليحمي الحيوانات من إزعاجه، والوظيفة الثانية مهرج، ليدخل السعادة على نفوس الحيوانات، الوظيفة الثالثة مهندسًا، فكل الأعمال التي اختارها المؤلف تعود بالفائدة على المجتمع وليس الفرد فقط، "كان التيارُ شديدًا ولكن استطاعَ شمشونُ أنْ ينقذ العِجْلَ، فأخرجهُ مِنَ الماءِ حيثُ كانت أُمُّهُ في انتظارهِ ينهشها الخوفُ عَلَيْهِ.. رَبَّتَ شمشونُ على ظهرِ العِجْلِ الصَّغيرِ وقال: أَنا آسفٌ أن تسببتُ في ذعركَ.. حمدًا لِلِه عَلى سَلامَتِكَ"، فنظر إليهِ العجلُ الصغيرُ في إعجابٍ وقال: "بَلْ شكرًا لَكَ أَنْ أَنقذتني".، ومن وقتها ظل يرن في أذني شمشونَ هُتافُ الجميع: سباحٌ ماهرٌ سباحٌ ماهرٌ، ومنذ تلك اللحظةِ قرر شمشونُ تعليمَ صغارِ الحَيوانات السباحة؛ لتستطيع حماية نَفْسِها مِنَ الغَرقِ، وأصْبَحَ المُدَربَ شمشونَ الذي يحترمُهُ الجَميعُ".

ما أضافته الرقمنة لهذا النص، قد تم تقديم هذا النص رقميًا بدعم من أربع منظمات هي:

ALL CHILDREN READING- USAID- World Vision- Australian Aid

وإن دل هذا على شيء فإنما يدل على عناية العديد والعديد من المؤسسات بدعم رقمنة أدب الطفل؛ وعيًا منهم بأهمية ذلك في هذا العصر، وقد زادت الرقمنة هذا النص تفاعليةً، من خلال رسوم الفنان (أيمن القاضي)، التي تميزت بألوانها الزاهية المبهجة، المتماشية مع شغف الطفل بالألوان، كما جاءت معبرة عن أحداث القصة، بالإضافة إلى التلون الصوتي الرائع الذي تمتعت به ساردة القصة، الذي من شأنه أن يجذب انتباه الطفل، كما يمكن للطفل تحميل الفيديو؛ وإعادة الاستماع إليه ومشاهدته في أي وقت، بالإضافة إلى توفر إمكانية التعليق؛ ليتمكن المتلقي كتابة رأيه بكل حرية.

٢ـ المفاهيم البيئية:

لا يخفى على أحد ما تعرضت له البيئة من مخاطر جسيمة نتيجة التلوث بشتى أنواعه، الذي يؤثر سلبًا على البشر جميعًا، ولا سيما الأطفال، ومن هنا ظهرت الدعوات العديدة بحق الأطفال في الحياة في بيئة خالية من التلوث، وهنا جاء دور الأدب في نشر الوعي البيئي بين الأطفال حتى يشبوا واعين بحقوق البيئة. لقد حفل أدب الطفل بدعوات صريحة للحفاظ على البيئة من التلوث، ولأن البحث اقتصر على اللون الرقمي من الأدب، فها هي قصة "سيرا أميرة الزهور" للمُبدع: السيد إبراهيم، تحث الطفل على المحافظة على بيئته.
ولا بد من الإشارة إلى أمر أسعدنى شخصيًا في تلك القصة، وهو حرص مبدع القصة على التفاعل مع المتلقي (الطفل)، فهذه القصة استوحى المبدع أحداثها من لوحة رسمتها طفلة تدعى "هنا وليد محمد" البالغة من العمر ثماني سنوات، وهي ابنة محافظة الإسكندرية- مصر، ضمن مشروع "قصص من وحي رسوم الأطفال"، الذي بدأه المُبدع سيد إبراهيم؛ حرصًا منه على تحفيز الأطفال على التخيل وممارسة الفنون بأنواعها المختلفة، مهما كان مستوى قدراتهم، فالأطفال قادرون على

توجيه المبدع نحو إنتاج عمل فني رائع، وقد قدم الكاتب إهداءً لتلك الطفلة في بداية الفيديو؛ اعترافًا منه بفضلها في صناعة العمل من الأساس، وتشجيعًا لغيرها من الأطفال على الإبداع.
ونعود مجددًا للمفاهيم البيئية التي طرحتها قصة "سيرا أميرة الزهور".. قد قدم الكاتب بطلة القصة في صورة ليست بشرية، فقد رسمها جنية، محبة لبيئة من حولها، وتحديدًا لعالم الزهور، فهي تقوم بالعناية بها، والرائع أن البيئة تبادلها حبًا بحب، وكأن البيئة كائن حي يرد لك ما تقدمه له، فيقول في مطلع القصة: "كانتْ هُنَاك جِنَّيةٌ أميرة اسمُهَا سيرا، أَحبتِ الزُّهورَ وَكانت تطيرُ حَوْلَها كَفَراشةٍ مِنْ نورٍ، رَعَتْ سيرا الزهورَ وصادقتْها، وكثيرًا ما سمدتْ تُرْبَتَها وسَقَتْهَا، بادلتها الزهورُ محبةً بمحبةٍ، صَنَعَتْ لها تاجًا من البتلات دليلًا على المَوَدة"، فقد عني الكاتب هنا بتقديم البطلة بوصفها صديقة للبيئة؛ ليتعلم منها الأطفال.

ثم يزيد الكاتب من إيجابية دور بطلة قصته، حين يجعلها مشغولة بحماية أصدقائها من الزهور من العابثين الذين يقومون بقطفها، فيقول: "ولكنْ كانَ هُناك سؤالٌ يدورُ في رأسِ سيرا، ويثيرُ فيها الحيرةَ، ماذا تفعل لحمايةِ أصْدقائها منْ أيدي العابثين، الذين يقطفون الأَزهار في كُل حين؟".
وهنا يطمح الكاتب في جعل الأطفال معنيين بقضايا البيئة ومشغولين بوضع حلول جذرية لها.
ويبدأ الكاتب في شخصنة الأزهار؛ لتشارك الجنية في وضع حل لمشكلتها، فيقول: "ولكي تجد الإجابةَ وتُنهي حيرتها قررتْ سيرا أَنْ تَعرضَ الأَمْرَ على الزُّهورِ طلبًا للمشورةِ كَعادَتِها، قالت زهرةٌ حمراءُ: "نُريد أن يكونَ لَنا أَقْدَامٌ كالبشر، فإذا أَرادَ أَحَدُهمْ أنْ يَقطفَ أحدنا. جرينا ونجونَا"، فوافقت الزهورُ، وَأَشارتْ سيرا بعصاها المسحورةِ، وقالتْ: لَكم ما تُريدون، فكما أَردتمْ ستُصْبحونَ!"، وفي غمضةِ عين أصبَحَتْ للزهورِ أَقدامٌ كالبشرِ، رَقَصَت الزُّهورُ من السعادةِ؛ لأنها داستِ الأرضَ بأقدامِها لأَوَّلِ مَرَّةٍ، وصارتْ تجري وتتسابق بإرادةٍ حرةٍ، ولكنْ حدث أمرٌ غير متوقع. احتج النحلُ بشدةٍ على تلك الفوضى، فكلما جاءَ لِيَجْمَعَ رحيقَ الأزهارِ وجدها تلعبُ وتتخفى خلف التلالِ والأشجارِ".
ثم يستطرد الكاتب ليبين للطفل بعض الوسائل التي تستعملها بعض الكائنات في البيئة؛ لتتجنب أذى الإنسان لها ، فيقول: "قالت زهرةٌ صفراءُ: "حتى نتخلص مِنْ مثل تلك الأزمات، يكفي أَنْ يكون لنا أجنحة كالفراشاتِ، فإذا أَرادَ أحدهم أن يقطف أحدنا، طرنا قليلًا لأعلى فنجونا".
ولعل المُدهش في هذه القصة كذلك اختيار البطلة جنية ذات خصائص خارقة، وكأن الكاتب يريد أن يوضح للطفل خطورة المشكلات التي تعاني منها البيئة، فهي تحتاج إلى عصا سحرية؛ لتحل مشكلاتها.
وتظل البطلة تتشاور مع الأزهار؛ لتجد حلًا جذريًا لمشكلتها لا يضر بغيرها من الكائنات، حتى دلهم القنفذ على الحل الجوهري فقال: "الحلُّ بسيطٌ يا أزهارُ، فلو أصبحَ لكم أشواكٌ مِثلي؛ تحميكم فلن يجرؤ أحدٌ على إيذائكم".

ما أضافته الرقمنة لهذا النص:

في البداية لا بد من الإشارة إلى حدوث توقفين أثناء عرض الفيديو؛ الأول حدث من الدقيقة ٣:٤٧ إلى الدقيقة ٤:١٤، وتكرر الأمر نفسه في الدقيقة ٤:٣٧ حتى الدقيقة ٦:١٥، مما قد ترتب عليه تشتت ذهن الطفل المتلقي وخروجه من جو القصة، وإصابته بالملل، فلابد مراعاة ذلك الأمر لضمان فاعلية العرض.
أما عن الرسوم المصاحبة للنص للفنان يوسف زيدان، فكانت أكثر من رائعة، وكانت طريقة السرد جميلة وملهمة، فكان الصوت واضحًا والنبرات معبرة.

المفاهيم العلمية:

تعد المفاهيم العلمية من أهم المفاهيم التي يجب تعليمها لطفل ما قبل المدرسة؛ فهي وثيقة الصلة بحياته؛ حيث تفسر له العديد والعديد من الظواهر المحيطة به، فهي ترتبط ببيئة الطفل والطفل شغوف باكتشاف العالم من حوله، لذا فإن الاهتمام بتنمية الفاهيم العلمية لديه في مرحلة مبكرة من شأنه أن يزيد من دافعية الطفل نحو اكتشاف العالم من حوله، وقد انتقى الكاتب السيد إبراهيم من بينها مفهوم (فصول السنة)؛ ليوضح للطفل من خلال قصته "الكسلانُ والفصولُ الأربعةُ"[30] خصائص كل فصل، وتدور أحداث القصة حول نمر قد أنجبت زوجته مولودة جديدة، وأراد النمر أن يكافئها فطلبت منه فروة الكسلان الرمادية هديةً، ومن هنا أخذ الكاتب الطفل في رحلة بحث النمر عن حيوان الكسلان؛ ليوفر طلب زوجته، ويأتي لها بفروته، شارحًا للطفل من خلال تلك الرحلة خصائص فصول السنة الأربعة، وقد شرع قصته بوصف فصل الربيع فوصفه بالعطر الذي تملأه روائح الزهور، فيصف الربيع على لسان الكسلان قائلًا: "ما أجمل الربيعَ! ثمارٌ لذيذةٌ وأوراقٌ طريةٌ، سآكل وأنام فوق الأغصانِ".

ثم ينتقل إلى وصف فصل الصيف فيقول: "مرت الأيامُ وجاء فصلُ الصيفِ، فقال النمرُ: "ما أبشع الحرَّ! من المؤكدِ أن هذا الكسلان سينزلُ؛ ليطفئ حرَّ جسدهِ بماءِ النهرِ، وحينها سيسهلُ اصطياده"، ظل الكسلانُ على الشجرةِ مرتاحًا وقال: "أشرب عصير المانجو اللذيذ، وأنامُ بعدها حتى لا أشعر بحر الشمسِ".

ثم انتقل الكاتب ليصف فصل الخريف، فقال على لسان النمر: "حتمًا سينزلُ الكسلانُ من فوق الأغصانِ الذابلةِ؛ حتى يبحث عن شيء يأكله، وحينها سيسهل اصطيادُهُ".

وأخيرًا يقدم الكاتب وصفًا لفصل الشتاء، فيقول على لسان النمر: "ما أبرد الشتاء!، من المؤكدِ أن هذا الكسلانَ، سينزلُ؛ ليحتمي من العواصفِ والأمطارِ في أي جحر، وحينها سيسهل اصطيادهُ".

وقد ذكر الكاتب في طيات القصة أشهر الحشرات والحيوانات التي تظهر في كل فصل، فذكر الفراشات مقترنة بفصل الربيع، والبعوض مقترن بفصل الصيف، والنمل الأبيض مقترن بفصل الخريف، والسناجب يقترن ظهورها بطلوع الشتاء.

والرائع أن الكاتب قد قدم في نهاية القصة تعريفًا شاملًا عن حيوان الكسلان، ليكون دليلًا للطفل، وهذا ضمن حرصه على تنمية المفاهيم العلمية لدى الطفل في هذه السن المبكرة.

ما أضافته الرقمنة للنص:

مدة عرض النص في فيديو لا تتعدى ثماني دقائق، وبهذا قد تم مراعاة مدة تركيز الطفل، حيث إن الأطفال في هذه السن سريعو التشتت، كما أن الرسوم التي عبرت بها الفنانة ولاء خلف، عن النص تماشت بشكل كبير من النص، والألوان كانت جذابة، والرسوم مكملة للمعنى، بمعني أنه قد استعمل جملا مختصرة لأن الرسوم عبرت عن المعنى.

والتلون الصوتي للساردة من شأنه أيضًا أن يجذب الطفل، ومن الآليات التي ظهرت في جميع النصوص الرقمية السابقة آلية (التكرار) بما يتماشى مع خيال الطفل الإيهامي في تلك المرحلة العمرية، عن طريق تكرار المقاطع والصور والموسيقى، ولا ننكر دور التكرار في إتقان الطفل للكلمات والتراكيب الجديدة، وإثراء معجمه اللغوي، وقد تم إخراج الفيديو بشكل جذاب.

كما قدمت الكاتبة **هجرة الصاوي** أيضًا قصة غاية في الروعة تحت عنوان "فرحاتُ سائقُ المجراتِ"[31]، التي سعت من خلالها إلى ربط الطفل بعالم الفضاء الذي يثير فضول الطفل وشغفه،

30 -https://www.youtube.com

31 -https://3asafeer.com/index?page=read&task=story&id=403

كما سعت إلى تنمية الخيال العلمي للطفل، فاختارت لفرحات بطل قصتها مهنة تمكنها من التجول بالطفل في أرجاء الفضاء الرحب، وهي سائق سيارة أجرة بين المجرات، فتقول واصفة مهنة فرحات: "هذا هو عملهُ.. سائق سيارة أجرةٍ بين المجراتِ، يقطع مئات المسافات والسنوات الضوئية بسيارته الفضائية، يوصل هذا الكائن إلى هنا وذاك المخلوق إلى هناك".
ومن خلال وصفها طبيعة عمل بطل قصتها تكون قد قدمت للطفل مفهومين علميين هما (المجرة- السنة الضوئية)، وقد أعانت الطفل على فهم المفهومين بوضع تعريف لكل مفهوم علمي جديد على الطفل فنجدها عرفت (المجرة- السنة الضوئية- المصعد الفضائي)، وقد صاغت الكاتبة قصتها في قالب لغوي فصيح؛ حيث التزمت الفصحى المبسطة غير المعجمية في تناول أحداث القصة؛ حتى يسهل على الطفل استيعابها، ثم تستطرد الكاتبة في طرح المفاهيم العلمية الخاصة بالفضاء من خلال رحلة يأخذنا فيها فرحات ليعرف من خلالها صاحب العلبة الصفراء التي وجدها في سيارته في نهاية اليوم، وهو ما يدعم أيضًا خلقًا عظيمًا هو الأمانة، فبطل القصة يتعرض للكثير من المتاعب في رحلته للوصول لصاحب العلبة، وقد ظن فرحات للوهلة الأولى أن صاحب العلبة هو ذاك العجوز الذي ركب معه أولًا، والذي ظل يشتكي من سرعته طوال الطريق، وتذكر أنه أوصله للمجرة الحلزونية القريبة، وعندما ذهب إليه تعرض لأول المتاعب: "خرج العجوزُ ومعه عصًا يجري خلفهُ ويصيحُ: "أنتَ مرةً أخرى يا متهورُ! أنا لا أنسى شيئًا؛ هل جئت لتتحقق من أن ظهري قد انكسر؟! منذ وصلت وأنا أحذر أولادي من الركوب معك في أي محطة فضائية، سوف أقدم شكوى لسحب رخصتك، لن تظل سائقًا بين المجرات بعد اليوم"، فقفز فرحات إلى سيارته وفر منه بأعجوبةٍ".
ثم يتذكر الراكب الثاني ذلك الرجل الطيب الذي كان يحمل مشتريات كثيرة وقد أوصله من أمام المجمع التجاري لكوكب المشترى إلى المجرة غير المنتظمة البعيدة، فظنه صاحب العلبة فانطلق إليه ليتعرض إلى تعب من نوع آخر فقد عده أطفال هذا الرجل لعبة "هبط فرحات أمام منزل الرجل الطيب، وما أن فتح الباب وجد نفسه يتعرض لعملية خطفٍ، وقد تحول إلى لعبة، هتف الأولاد: هيييييييييييه: فضائيٌ فضائيٌ: هيييييييييييه".

ثم ينتقل فرحات إلى المحاولة الثالثة التي باءت بالفشل أيضًا، فتذكر الراكب الثالث أنه الراكب الإنسالي (إنسان آلي)، الذي أوصله إلى كوكب يُدعى (الإنسالات) بمجرة النحات القرصية، وكان ذاهبًا لزيارة صديقه الذي هاجر هربًا من حروب البشر، وكانت المشكلة هذه المرة بعد مجرة النحات بملايين السنوات الضوئية، ثم يتذكر أنها قد تكون "ربما العلبة للأطفال الأرضيين الذين ركبوا معي من كوكب زحل في مجرة درب التبانة، لقد كانوا يتزحلقون على حلقات زحل وجمعوا الكثير من الألماس، وربما وضعوها في هذه العلبة ونسوها"، ولكن من المؤسف أنهم ليسوا أصحاب العلبة أيضًا، لتأتي الكاتبة بنهاية رائعة توضح للأطفال من خلالها من صاحب العلبة، فقد كانت العلبة عبارة عن هدية من أبناء فرحات وزوجته تقديرًا على تعبه من أجلهم. ولا بد من الإشارة إلى روعة الصور الفنية المستخدمة.

ما أضافته الرقمنة للنص:

قد غلب الرسام/ رشيد متواكد اللون الأزرق على الصور المعبرة عن أحداث القصة، وهذا اللون يتناسب مع عالم الفضاء الذي تدور أحداث القصة حوله، وتتناسب هذه القصة مع خيال الطفل الإيهامي، أما الموسيقى فقد كانت معبرة عن الأحداث، غير مشتتة للطفل، وكان العرض جذابًا.

ثالثًا: المسرح الرقمي الموجه لطفل ما قبل المدرسة:

قد خضع المسرح إلى التقنيات الرقمية ليفرز ما يسمى "بالمسرح الرقمي" الذي يواكب متطلبات الطفل في العصر الحديث، تُعرف المسرحية الرقمية للطفل بـ"نمط جديد من الكتابة الأدبية، يتجاوز الفهم التقليدي لفعل الإبداع الأدبي الذي يتمحور حول المُبدع الواحد، إذ يشترك في تقديمه عدة كتاب كما يُدعى المتلقي/ المستخدم أيضًا للمشاركة فيه، فهو مثال للعمل الجماعي المنتج، الذي يتخطى حدود الفردية، ويتفتح على آفاق الجماعية الرحبة، ويتوفر هذا الفن الإلكتروني على أقراص مدمجة أو كتب إلكترونية، يمكن تحميلها من أحد المواقع على جهاز الحاسوب الشخصي، كما يوجد هذا اللون الأدبي الإلكتروني الجديد في الفضاء الإفتراضي، أي في فضاء شبكة الإنترنت، ومن خلال وجوده في الفضاء الافتراضي يستطيع استثمار المعطيات التكنولوجية الحديثة لدعم النص المكتوب"[٣٢].

قد تفوق المسرح الرقمي على نظيره التقليدي في أمور عدة نذكر منها:

١ – الأحداث في المسرح التقليدي خطية، تعتمد على ترتيب معين، أما المسرح الرقمي يقدم للمتلقي الحرية في اختيار المشهد الذي يريد مشاهدته غير مكترس بالترتيب.
٢ – الشخصيات في المسرح التقليدي تنقسم إلى (شخصيات محورية وأخرى ثانوية)، وهذا التقسيم لا ينطبق على المسرح الرقمي؛ لأن جميع شخصيات المسرحية الرقمية توجد في فضاء العرض المسرحي طوال مدة العرض، فكل شخصية لها قيمة معنوية تجعل وجودها أساسيًا.
٣- مكان العرض يقدم العرض المسرحي التقليدي في صالات المسرح، وهذا لا ينطبق على العرض المسرحي الرقمي فلا يشترط وجود الخشبة وإنما يعرض من خلال الحاسوب، كما أن وظيفة المخرج المسرحي قد تلاشت فصارت مهام المخرج تقع على عاتق المبرمج، الذي يجب عليه تقديم العرض بشكل جاذب للطفل.[٣٣]
فقد أتاح المسرح الرقمي خصائص عدة منها "توفير مناخ المشهدية الواقعية في العمل سواء بإجراء مشاهد رقص وغناء، توظيف الإضاءة، لتحقيق ما يرجوه المخرج، إتاحة الفرصة لتوظيف مكان التلقي في تجسيد فكرة المسرحية، المزج بين الآلية (الجهاز) والعنصر البشري (الممثل)، وكذلك مشاركة الجمهور أيضًا، وتجاوز مشكلة اللغة".[٣٤]

وقد توصل هذا البحث إلى مجموعة من النتائج وهي:

١ –أن الأدب المُقدم للطفل من خلال العالم الافتراضي وشبكة الإنترنت، لا يمثل في معظمه سوى نسخة إلكترونية للنسخة الورقية، أي أن الأديب يستعين بالعالم الافتراضي لينشر أعماله الأدبية؛ ليضمن وصولها لأكبر عدد من القراء دون أن يفكر في استثمار الإمكانات والخصائص التي تتيحها تلك التقنيات الحديثة؛ لتقديم نص متواكب مع العصر الحالي.
٢- الدمج بين النص الأدبي والتقنيات التكنولوجية، يسهم في جذب انتباه الطفل وزيادة دافعيته نحو التعلم، حيث إنها تخاطب غير حاسة في آن واحد، فيكون التعلم أبقى أثرًا.
٣- تتحد شتى ألوان الفنون كـ(الرسم- والموسيقى- الكتابة الإبداعية) داخل النص الأدبي المقدم رقميًا للطفل؛ فيرضي جميع الأذواق وشتى الميول، فيستشعر كل طفل جمال المحتوى من منظوره الخاص.

---

[٣٢]- صفية علية، آفاق النص الأدبي ضمن العولمة، ٢٠١٥م، الجزائر، Allia, Safia (2015) *آفاق النص الأدبي ضمن العولمة*. ["eprint_fieldopt_thesis_type_phd" not defined] thesis, Université Mohamed Khider - Biskra. ص ٧٤،٧٥.
[٣٣]- فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، ص ٩٩.
[٣٤]- السيد نجم، مسرح الطفل الرقمي الجديد وتحدياته، متاح على الرابط: http://search.mandumah.com/Record/1042331، ص ١٠٠.

٤ – توجد ندرة في بعض الأجناس الأدبية المقدمة بشكل رقمي مثل (الشعر الرقمي- والمسرح الرقمي) على حد علم الباحثتين، بينما يتوفر الجنس القصصي الرقمي على نطاق أكبر.
٤ – ساعدت الرقمنة في تفعيل جميع آليات سرد القصص الإلكترونية.
٥ – تقدم القصص الرقمية العديد من المفاهيم مثل (مفاهيم تنمية الذات- والمفاهيم البيئية- والمفاهيم العلمية) بشكل أوضح للطفل.
٦ – تساعد فنون الأدب الرقمي على محو الأمية الرقمية، فتنمي قدرة الطفل على التواصل مع الأجهزة الرقمية، وهذا ما ترمي إليه رؤية مصر ٢٠٣٠، نحو مصر الرقمية.
٧- ساعدت القصص الرقمية التي قدمها كلٌ من: (السيد إبراهيم، وهجرة الصاوي)، على موقع عصافير الإلكتروني بدعم من:
ALL CHILDREN READING- USAID- World Vision- Australian Aid

على تنمية الحصيلة اللغوية لطفل المرحلة المبكرة، وإثراء المحتوى التعليمي، وتساعد الطفل كذلك علي تكوين اتجاهات إيجابية نحو ذاته وبيئته، وتنمية مهارتي الاستماع والتحدث، وتنمية اتجاهات الأطفال نحو التعلم بالتكنولوجيا داخل الصف وخارجه، وقد راعت الفروق الفردية بين الأطفال في طرق تعلمهم وتعليمهم.

التوصيات:

يوصي البحث بالآتي:

١ – التوسع في استخدام التقنيات الرقمية في تشكيل النص الأدبي المُقدم للطفل، ومن ثم في عرضه؛ بوصفه مدخلًا لتنمية العديد من جوانب شخصية الطفل.
٢- محاولة الاستعانة بالتقنيات الرقمية؛ في تقديم نص أدبي يخاطب الفئات الخاصة من الأطفال ذوي الهمم، وذلك لدمجهم في المجتمع.
٣- الحرص على جعل بيئة التعلم جاذبة للطفل، من خلال تزويدها بالعناصر التكنولوجية.
٤ – تدريب أدباء الأطفال على الاستفادة من التقنيات الرقمية في عملية الإبداع؛ ليصبح النص أكثر فاعلية ومتماشيًا مع روح العصر.
٥ – لا بد من برمجة أدب الأطفال وتضمينه في المناهج الدراسية ابتداءً من مرحلة الطفولة المبكرة.
٦ – تشجيع الطالبات المعلمات بكليات التربية للطفولة المبكرة على إعداد القصص الرقمية باستخدام التقنية الحديثة، وذلك في الجانب التطبيقي لمقرر قصص وحكايات الأطفال، وكذلك في التدريب الميداني.
٧ – عمل منصات مصرية مجانية تدعم الأدب الرقمي تحت إشراف وزارة الثقافة والمركز القومي لثقافة الطفل، وأرشفة الإبداعات ذات القيمة؛ لتصبح متاحة أمام جميع الفئات المستفيدة بهذا النتاج من أطفال ومعلمات وباحثين ونقاد.
٤- تنظيم حلقات تنشيطية لأدباء الأطفال حول حقوق الملكية الفكرية في ظل التحول الرقمي.

مقترحات البحث:

١- تصور مقترح لبرنامج تدريبي لمعلمات الروضة على استخدام بعض البرامج المجانية في عمل قصص إلكترونية للأطفال.
٢- توظيف الأدب الرقمي في تعديل سلوك بعض الأطفال.

٣- توظيف الأدب الرقمي في التعامل على مختلف الأصعدة مع الأطفال ذوي القدرات الخاصة.
٤- عمل دراسة مسحية عن أفضل البرامج المنتجة والعارضة للأدب الرقمي، وترشيح الأنسب منها لأدبائنا والمسئولين عن مرحلة الطفولة المبكرة خاصة.
٥- عمل دراسة موازية لكن على الأدب الرقمي الموجه للكبار؛ للوقوف على سماته ومتطلباته؛ حتى لا يفقد الأدب جماليته ويكون الرقمي إضافة للأدب الورقي الجيد، وليس قضاءً على جمالياته.
٦- قياس أثر الأجناس الأدبية الرقمية في تنمية شخصية طفل المرحلة المبكرة في كل جوانبها.

المراجع:

المراجع العربية:

١- السيد نجم، مسرح الطفل الرقمي الجديد وتحدياته، متاح على الرابط:

http://search.mandumah.com/Record/1042331.

٢- إسلام محمد السباعي رضوان، سلوى علي إبراهيم الجيار، الشخصية التراثية في القصص المقدمة عبر مواقع الأطفال الإلكترونية العربية "دراسة تحليلية"، المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال، جامعة بور سعيد، العدد الرابع عشر، يناير- يونيو ٢٠١٩م.

٣- بخيتة حامد إبراهيم، الرقمنة وأدب الأطفال، المجلس الأعلى للثقافة، ٢٠٢١م، الكتاب الأول الإصدار الثالث، ع ٨.

٤- جميل حمداوي، الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق (نحو المقاربة الوسائطية)، مجلة اتحاد كتاب الإنترنت المغاربة، يوليو ٢٠١٦م.

٥- سعيد يقطين، النص المترابط ومستقبل الثقافة العربية، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء بيروت، ٢٠٠٨م.

٦- سناء الترزي، مقال بعنوان: أدب الطفل الرقمي بعالمنا العربي بين الواقع والطموحات، مجلة خطوة، ٢٠٢١م، العدد ٤٢.

٧- سولاف أبو الفتوح الحمراوي، حنان عبده غنيم، أدب الطفل، مكتبة المتنبي، الدمام، ٢٠١٧م.

٨- صفية علية، آفاق النص الأدبي ضمن العولمة، ٢٠١٥م، الجزائر، Allia, Safia (2015) *آفاق النص الأدبي ضمن العولمة* ["eprint_fieldopt_thesis_type_phd" not defined] . thesis, Université Mohamed Khider - Biskra.

٩- عبد الرحمن عبد الخالق، دور قصص الأطفال في تنمية الطفل، كتاب الرافد، دائرة الإعلام والثقافة حكومة الشارقة، ع ١١٥، إبريل ٢٠١٦م.

١٠- العيد جلولي، نحو أدب تفاعلي للأطفال، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، العدد١٠.

١١- فاطمة البريكي، مدخل إلى الأدب التفاعلي، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء المغرب، ٢٠٠٦م، ط١.

١٢- محمد سليم التتري، أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية - الجامعة الإسلامية بغزة، فلسطين، ٢٠١٦م.

١٣- مختار عبد الخالق عطية، "فعالية استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها، مجلة الثقافة والتنمية، مصر، ٢٠١٦م، ع١٠.

١٤- مروى مصطفى عبد الفتاح، فاعلية التدريس الإلكتروني للقصة الرقمية في تنمية بعض مهارات الكتابة الإبداعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي، مجلة كلية التربية، جامعة دمياط، العدد ٧١، يوليو ٢٠١٦.

١٥- ناريمان إسماعيل متولى، تكنولوجيا النص التكويني (الهييرتكست) وتنمية الابتكار لدى الطلاب والباحثين، مجلة كلية التربية جامعة الإمارات، ١٩٩٦م.

١٦- نيفين أحمد خليل علي، وحدة مقترحة قائمة على القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة، مجلة كلية التربية، جامعة بور سعيد، العدد ١٩، يناير ٢٠١٦م.

١٧- ياسر الصاوي، إدارة المعرفة وتكنولوجيا المعلومات، دار السحاب للنشر والتوزيع، ط١، ٢٠٠٧م.

المراجع الأجنبية:

١-Chalufour& Worth.k “ Science in kindergarten”- National Association for the Education of young children- 2006-.

٢-Chirs Fairclough, Padraig cunningham 2002: “ An Interactive story Engine”, Mlgroup, Cs Dept,trinity college Dublin.

٣-Mate tomin, Jaden liu (2009): Interactive storytelling in Enter taining.http;//www.Cs.uu.nl/docs/Vakken/ani/papers 2008/ wk6tomin-liu-vs2-pdf.

٤-Norhayati, A.M.,&Siew. P.H.(2004); “ Malaysian Perspective: Designing Interactive Multimedia learning Enviroment for Moral Values Education”, Educational technology& society.V(4).

المواقع:

1–http//search.mandumah.com/Rcord/1050957
2-Hughes jenette
-Poetry: Apowerful medium for literacy and technology development-
http://www.edu.gov.onca/eng/literacynumeracylinspire-
research/hughes.pdf.in18/10/2022- 4:14pm.
3-https://3asafeer.com/index/page=read&task=story&id=869
https://www.youtube.com

6- https://3asafeer.com/index?page=read&task=story&id=403
7-http:/www.arab.ewriters.com/?action=show writer&&id=4 ،
يوم الخميس الموافق 10 أكتوبر 2022م، الساعة الثانية ظهرًا.