أدب الأطفال الرقمي

أ. د. سعيد عبد المعز علي موسى *

المستخلص:

يري الباحث ضرورة البحث والدراسة في العوامل التي تزيد من إقبال المتعلمين على التعلم، فقد أصبح شعور المتعلمين بالملل والفتور ظاهرة، ولعل أحد أسبابها قصور أساليب وطرق التعليم عن إشباع رغبات هؤلاء الأطفال وعدم تلبيتها حاجاتهم وعدم مراعاتها تفضيلاتهم وخصائصهم، وعدم مناسبتها لمستوي حب الأستطلاع لديهم، وهذا يستوجب ضرورة توافر طرق وأساليب وبرامج تعليمية تتناسب ومستويات حب الاستطلاع المتنوعة؛ مما يتطلب البحث في الأدب الرقمي الذي يحقق التفاعل بين الطفل والنص.

حيث هدف البحث الحالي إلى معرفة القصة التفاعلية الرقمية وأنواعها في أدب الطفل الرقمي، وتحديد معايير اختيار القصة التفاعلية الرقمية لطفل الروضة، والتعرف على أهمية القصة التفاعلية الرقمية، وما مدى تأثيرها علي إمكانيات ونمو الطفل، وذلك من خلال الأجابة عن الأسئلة الآتية:

- ما القصة الرقمية؟ وما أنواعها في أدب الطفل الرقمي؟
- ما معايير اختيار القصة التفاعلية الرقمية للطفل؟
- ما أهمية القصة التفاعلية الرقمية، وما مدي تأثيرها علي إمكانيات ونمو الطفل؟

واعتمد منهج الدراسة علي الاستعراض والتحليل لبعض الدراسات والأدبيات التي تناولت أدب الطفل الرقمي، والقصص التفاعلية الرقمية وأنواعها، وأظهرت النتائج التوصل إلى قائمة بمعايير اختيار القصص التفاعلية الرقمية.

الكلمات المفتاحية: أدب الأطفال الرقمي

* أستاذ المناهج وطرق تدريس رياض الأطفال، كلية التربية جامعة حلوان.

مقدمة:

تعددت المصطلحات التي وُسِم بها الأدب في علاقته بالتقنية، ومن تلك المصطلحات: الأدب الرقمي، الأدب الإلكتروني، الأدب الافتراضي، الأدب التفاعلي، الأدب التشعُّبي أو المُتشعِّب، الأدب الترابُطي أو المترابط، الأدب متعدد الوسائط، والأدب الفائق وغيرها من الأسماء.

فمبدع الأدب الرقمي يهدف إلى الاستفادة من إمكانات العالم الرقمي والتِّقَني، الذي أصبح مظهرًا من مظاهر الحياة العصرية، ولا يمكن للإنسان أن يستغني فيها عن الحواسيب والهواتف الذكية وشبكة الإنترنت.

ولا يكتفي الأدب الرقمي بالاستفادة من إمكانات التقنية الرقمية في إنتاج النص الأدبي، كبرامج تحرير النصوص فحسب، إنما يتعدى ذلك إلى علاقته بالنشر على مواقع الشبكة العنكبوتية، مستفيدًا من الوسائط المتعددة؛ السمعية منها والبصرية واللسانية كذلك، كما أنه يتيح المجال لمُتلقِّيه كي يتفاعل مع تلك النصوص بالتعليق أو الإضافة أو إبداء الرأي، وذلك لاحتوائه على روابط ووصلات تشعبية تُعدُّ جزءًا لا يتجزأ من العمل الأدبي.

ولم يعُد الطفل في القرن الحادي والعشرين متلقيًا بسيطًا يكتفي بالأدب الورقي، وإنما أصبح متلقيًا يعايش وسائط إلكترونية أكثر حداثةً وتطورًا مما كان عليه الحال في القرن الماضي.

كما شهدت الكتابة الأدبية تحوُّلًا من الورقية إلى الرقمية نتيجةً للتطور التكنولوجي وما تبعه من وسائل اتصال مختلفة، كان لها كبير الأثر على الجانب الثقافي والأدبي في حياة الأطفال؛ ومن ثَمَّ لا غرابة أن تصبح تكنولوجيا المعلومات أهم أدوات صناعة الثقافة وأهم قضاياها الاجتماعية.

إن طفولة العصر الرقمي تختلف عن الطفولة التراثية في أنها الآن في حالة من التشبُّع المستمر بالتكنولوجيا، من التلفاز إلى الإنترنت، ومن ألعاب الكمبيوتر إلى الحسابات الشخصية، ومن مسجلات الفيديو النقَّالة إلى الهواتف المحمولة، ويبدو أن الأطفال مرتبطون بها، ويحاولون التوافق معها، وهذا التفاعل المتزايد بينهم وبين التكنولوجيا يطرح أسئلة مهمة حول كيفية فهم طبيعة الطفولة في المجتمع المتحضر الحالي.

ومع ظهور الوسط الرقمي؛ حاول كُتَّاب أدب الأطفال مواكبة هذا التحوُّل، في إشارةٍ منهم إلى ضرورة مخاطبة الطفل باللغة نفسها التي يجيدها اليوم، وهو ما أدى إلى ظهور كتابات تحاكي في بنيتها التخيُّلية البيئة التفاعُلية التي عليها هذا الوسيط.

ومن مظاهر الاهتمام بأدب الطفل أنه واكَب التطور التكنولوجي، وأصبح جزءًا لا يتجزَّأ من العالم الرقمي، فإننا في الوقت الراهن نعيش ثورة رقمية هائلة، فالتحول الرقمي نهض بالمجالات كافة، ولا سيَّما المجال التربوي.

ولقد عزَّزت تكنولوجيا الويب التفاعلية، قدرة المواقع الإلكترونية للطفل على تقديم محتوى رقمي جذاب للأطفال، ومتجدد وذي خصائص تفاعلية متقدمة توفر لهم ما تبثه شبكة الإنترنت من سمات وإمكانات مختلفة، تشمل النصوص الفائقة، والتفاعلية المباشرة، والتركيز والاعتماد على أنواع الوسائط المتعددة كافة من صور ورسوم وأصوات وفيديوهات ونصوص رقمية، استفادت منها هذه المواقع في إنتاج محتواها الرقمي.

أسباب اختيار الموضوع:

- أهمية استخدام القصة وسيلةً للتأثير على سلوك الطفل وتفكيره.
- أهمية القصة كطريقة للتدريس في تعليم الطفل، وغرس الأساليب التربوية والتعليمية، والأخلاقية فيه، وتنمية المفاهيم والقيم والسلوكيات الحميدة.
- قلَّة الدراسات التي اهتمت بتوظيف قصص الأطفال الرقمية في مرحلة رياض الأطفال.
- أهمية استخدام رواية القصص الرقمية في تنمية الهُويَّة الثقافيَّة للأطفال.
- توظيف فن قصص الأطفال في الأدب الرقمي يُعد إنجازًا يستحق الدراسة.
- تُعد التقنية فرصة لتعليم الطفل عن طريق الأجهزة الإلكترونية، وتقديم القصص بصورة مناسبة للطفل، وتكون مزودة بالصور الفوتُغرافية، والرسومات والألوان التي تجذب انتباهه، وتشده لتصفُّحها والتعرُّف عليها؛ لأهداف عدة، منها: تعليمية، وإكسابه أساليب أخلاقية توجهه إلى مسارات حياته بصورة سليمة.

مشكلة الدراسة:

يرى الباحث ضرورة البحث والدراسة في العوامل التي تزيد من إقبال المتعلمين على التعلُّم، فقد أصبح شعور المتعلمين بالملل والفتور ظاهرة؛ ولعل أحد أسبابها قصور أساليب وطرق التعليم عن إشباع رغبات هؤلاء الأطفال وعدم تلبيتها حاجاتهم وعدم مراعاتها تفضيلاتهم وخصائصهم، وعدم مناسبتها لمستوى حب الاستطلاع لديهم، وهذا يستوجب ضرورة توافر طرق

وأساليب وبرامج تعليمية تتناسب ومستويات حب الاستطلاع المتنوعة؛ مما يتطلب البحث في الأدب الرقمي الذي يحقق التفاعل بين الطفل والنص.

أهمية الدراسة:

تنطلق أهمية هذه الدراسة من ضرورة التصدِّي لموضوع أدب الأطفال الرقمي بجانب أدب الأطفال الورقي، وليس بديلًا عنه للعديد من الأسباب المهمة، في مقدمتها:

- أدب الأطفال الرقمي يخاطب حواسَّ الطفل المختلفة.
- الأدب الرقمي يقدم نصوصًا حيوية تحقق التفاعل بين الطفل والنص.
- الطفل على اختلاف مراحله العمرية يستجيب للصورة ويتفاعل معها بشكلٍ كبير، إضافةً إلى المؤثرات الصوتية واللون والحركة والكلمة التي تلعب دورها الفعال في جذب انتباه الطفل.

أهداف الدراسة:

- معرفة القصة التفاعلية الرقمية وأنواعها في أدب الطفل الرقمي.
- تحديد معايير اختيار القصة التفاعلية الرقمية لطفل الروضة.
- التعرف على أهمية القصة التفاعلية الرقمية، وما مدى تأثيرها على إمكانات الطفل ونُموِّه.

تساؤلات الدراسة:

- ما القصة الرقمية؟ وما أنواعها في أدب الطفل الرقمي؟
- ما معايير اختيار القصة التفاعلية الرقمية للطفل؟
- ما أهمية القصة التفاعلية الرقمية، وما مدى تأثيرها على إمكانات الطفل ونُموِّه؟

منهج الدراسة:

منهج الدراسة يعتمد على الاستعراض والتحليل لبعض الدراسات والأدبيات التي تناولت أدب الطفل الرقمي، والقصص التفاعلية الرقمية وأنواعها.

مصطلحات الدراسة:

الأدب الرقمي:

هو تطبيقات أدب الطفل الإلكترونية في الأجهزة اللوحية بمختلف أنواع الأدب، كالقصة والشعر والمسرح والأفلام القصيرة الموجهة للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، والتي يمكن الوصول

إليها عن طريق شبكة الإنترنت التي تحوِّل النص الأدبي إلى عوالم رقمية (القرشي، 31-30 ،2022).

ويُعرِّف الباحث الأدب الرقمي بأنه كل نص سردي أو شعري أو درامي يتشكَّل ويُقدم للطفل من خلال توظيف اللغة الرقمية والبرامج المتاحة داخل جهاز الكمبيوتر، بحيث يتضمن الصورة والصوت واللون والحركة والكلمة في تشكيلٍ فني، وفي ذلك استثمار لحواسِّ الطفل جميعًا؛ مما يُسهم في تحقيق أهداف أدب الأطفال؛ التربوية والتعليمية والترفيهية، ويساعد على نمو شخصية الطفل.

القصة الرقمية التفاعلية:

تُعرِّفها (شحاتة، 235 ،2014) بأنها «رواية رقمية تدور حول شخص أو حَدَث، ويمكن أن تكون حقيقية أو خيالية، ويتم فيها دمج النصوص والصور والرسوم والأصوات».

ويُعرِّفها "الباحث" بأنها : قصة تتضمن جميع عناصر القصة التقليدية لكنها تتميز بتوظيف الوسائط المتعددة، والمشاركة الإيجابية للطفل حيث تتيح له حرية اختيار مسار القصة من بين عدة مسارات مختلفة، وتُحدث نوعًا من التفاعل بين الطفل وبين أحداث القصة ذاتها؛ لتنمية القدرات الذهنية، والمهارات الاجتماعية لديه، وتشجيعه على الاكتشاف وحب الاستطلاع.

الإطار النظري للدراسة والدراسات السابقة:

تمهيد:

لم تعُد التربية التقليدية في ظل عصر العَوْلَمَة والسماوات المفتوحة وسيلة كافية لتنشئة أجيال يتحملون أعباء المعرفة المتراكمة مع بداية الألفية الثالثة، ولكن يجب الحذر والحيطة لإيجاد أنماط جديدة للتربية تبعد قدر الإمكان عن سيكولوجية الحديث والحوار، وكذلك البحث عن منافذ متجددة للمعرفة واستثمار الحواس جيدًا، وتدقيق الحركة من أجل تكثيف المعرفة وبلورتها على منافذها الأصلية؛ ومن ثَمَّ العمل على فهمها وتمثيلها وصولًا إلى الفهم السليم للموضوعات.

وقد أكَّدت العديد من الدراسات والبحوث (الحذيفي، 2007)، (متولي، 2007)، (نصار، 2008) أن استخدام التعليم الإلكتروني أفضل من الطريقة التقليدية؛ لرفعة المستوى المعرفي للمتعلمين، وأوصت بوجوب استخدام التعليم الإلكتروني كأحد التقنيات الحديثة للعملية التعليمية، وبضرورة الاستفادة من مزايا التعليم الإلكتروني وخاصة نمط الواقع الافتراضي بتقنياته المختلفة؛

لتحسين العملية التعليمية. كما أثبتت تلك الدراسات دور البرامج الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الناقد، وأوصت بضرورة الاهتمام بالتعليم الإلكتروني.

وأوضح (الحلفاوي، 2006)، و(العلي، 2005) أن البرامج الإلكترونية تجذب اهتمام المتعلم وانتباهه، وتساعده على اكتساب خبرات جديدة، وتعمل على تنشيط خياله وتنمية ذوقه وإثراء مفرداته اللغوية وتُنمِّي لديه الاتجاه نحو التعلم الذاتي.

والقصة التفاعلية هي قصة تتضمن جميع عناصر القصة التقليدية لكنها تتميز بتوافر الوسائط المتعددة بها، من نص ثابت ومتحرك وموسيقى وصوت وفيديو وصور ثابتة وأخرى متحركة، وتتميز تلك القصة بنصوصها الفائقة التى تُثري معلومات المتعلم وتتيح له اختيار مسار معين من بين مجموعة من المسارات المختلفة، ويوجد بها مجموعة من الأنشطة التي تجعل هناك نوعًا من التفاعل بين المتعلم وبين أحداث القصة ذاتها، التي تسمح له بحرية التجوُّل داخل تلك القصة (سامح، 2012).

فالقصص التفاعُليَّة يتم توظيفها لمميزات الوسائط المتعددة التي تشمل: النص المكتوب، والرسوم المتحركة، والمؤثرات الصوتية، والفيديو، والحركة؛ مما يُكسبها وظيفة التفاعلية التي تُثري معناها، وتجعل سردها أكثر حيوية، والأسلوب التفاعلي في بناء القصة هو طريقة عرضها من خلال وسائل تفاعلية؛ لتحقيق التفاعل بين المتعلم والقصة أثناء مشاهدته لها، وهذه الوسائل تتمثل في الفيديو التفاعلي، والكمبيوتر من خلال الأقراص المدمجة.

ويرى الباحث ضرورة البحث والدراسة في العوامل التي تزيد من إقبال المتعلمين على التعلم، فقد أصبح شعور المتعلمين بالملل والفتور ظاهرة؛ ولعل أحد أسبابها قصور أساليب وطرق التعليم عن إشباع رغبات هؤلاء الأطفال وعدم تلبيتها حاجاتهم وعدم مراعاتها تفضيلاتهم وخصائصهم، وعدم مناسبتها لمستوى حب الاستطلاع لديهم، وهذا يستوجب ضرورة توافر طرق وأساليب وبرامج تعليمية تتناسب ومستويات حب الاستطلاع المتنوعة.

وهناك العديد من الدراسات التي أكَّدت الفاعلية الإيجابية للقصص التفاعُلية الرقمية في تعليم الأطفال، وتفضيل الأطفال لتلك القصص بدلًا من القصص الورقية التقليدية؛ لانتشار الحاسوب والألعاب الإلكترونية، ولاستفادتهم من المزايا الموجودة بها، ومن تلك الدراسات: دراسة (شريف، 2008) التى أثبتت فاعلية قصص الأطفال التفاعلية التى يتم عرضها من خلال الأقراص المدمجة فى تحقيق الأهداف التربوية، ودراسة (عادل، 2008) التي أثبتت فاعلية القصص

التفاعلية في تنمية القيَم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة، ودراسة (علي، 2011) التي استخدمت القصص التفاعلية في تنمية المهارات الحياتية لطفل الروضة.

كما أكَّدت العديد من الدراسات على أهمية توظيف القصة الرقمية في مرحلة رياض الأطفال، ومنها: دراسة (المنجومي، 2016)، ودراسة (عبد الصمد، ونور الدين، 2017)، ودراسة (دحلان، 2016)، ودراسة (شهبو، 2019).

وتنوَّعت أهداف الدراسات السابقة التي تناولت أدب الأطفال الرقمي، كدراسة (شمسة، وزلاسي، 2019)، التي هدفت إلى دراسة مستجدات أدب الطفل في عصر الميديولوجيا الذي غزت فيه الوسائط الرقمية عالمنا بوتيرة متسارعة، ومحاولة الوقوف على الحقيقة التاريخية لأدب الطفل من خلال ربط الماضي بالحاضر والمستقبل، ودراسة (باللودمو، 2018) هدفت إلى تحديد مفهوم الأدب الرقمي، وتحليل النظريات والمفاهيم المرتبطة بالأدب الرقمي، كما هدفت إلى مقارنة التجربة الغربية والعربية في الأدب الرقمي وأدب الطفل، ودراسة (المنجومي، 2016) هدفت إلى التعرُّف على العناصر المُكوِّنة لتطبيقات قصص الأطفال الرقمية ومعرفة جوانب القوة والضعف فيها، وتقديم تصوُّر مقترح لإعداد تطبيقات قصص الأطفال.

واختلفت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في أهدافها، حيث هدفت إلى معرفة القصة التفاعلية الرقمية وأنواعها في أدب الطفل الرقمي، وتحديد معايير اختيار القصة التفاعلية الرقمية لطفل الروضة، والتعرُّف على أهمية القصة التفاعلية الرقمية، وما مدى تأثيرها على إمكانات ونمو الطفل.

وتكمن أهمية الدراسات السابقة في أنها أفادت الدراسة الحالية في توضيح بعض المفاهيم الأساسية المرتبطة بالدراسة؛ مما كان له دور جيد في إثراء الإطار النظري للدراسة الحالية.

أدب الطفل الرقمي:

التفاعل مع النص يُعدُّ أحد عوامل جذب الطفل إلى الأدب، وإن كانت المعرفة التي تُقدم للطفل عبر الوسيط الورقي تتأتَّى من ناحية واحدة، فإنها في الوسائط الرقمية التي تتيحها التكنولوجيا تُقدم له بأكثر من وسيط؛ فهو يتفاعل مع الأصوات والألوان والصور الثابتة والمتحركة، ويجد نفسه مندمجًا مع إمكانات الفيديو والموسيقي وغيرها من الوسائط. وفي ذلك استثمار لحواسِّه جميعًا؛ مما يسهم بشكل كبير في تحقيق أهداف أدب الأطفال، التربوية منها أو التعليمية أو الترفيهية أيضًا. (نبيه، 17 ،2020).

ويقدم السيد نجم تعريفًا لأدب الطفل يتوافق والمُعطَى التقني الجديد، قائلًا: «هو كل نص يتشكَّل بحسب معطيات التقنية الرقمية، بتوظيف اللغة الرقمية والبرامج المتاحة داخل جهاز الكمبيوتر، حيث يتضمن الصورة والصوت واللون والحركة والكلمة في تشكيلٍ فني، يساعد الطفل على نمو الذوق والشخصية، ويتوافق مع احتياجات عالم الطفل الشعورية والمعرفية» (الزارع، 113 ،2022).

وتُعرِّف "القرشي" أدب الطفل الرقمي بأنه «تطبيقات أدب الطفل الإلكترونية في الأجهزة اللوحية بمختلف أنواع الأدب، كالقصة والشعر والمسرح والأفلام القصيرة الموجهة للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، والتي يمكن الوصول إليها عن طريق شبكة الإنترنت التي تحوِّل النص الأدبي إلى عوالم رقمية" (القرشي، 31-30 ،2022).

وعرَّفته «البريكي» بأنه "النص المُؤلَّف من زُمَر من النصوص مع الوصلات الإلكترونية التي تربط بينها، حيث يقدم لقارئه أو مُستخدِمه من خلال تلك النصوص المتعددة والوصلات الرابطة بينها مسارات مختلفة وغير متسلسلة أو متعاقبة، وبالتالي غير ملزمة بترتيب ثابت في القراءة» (البريكي، 2 ،2006).

وعرَّفه «حمداوي» بقوله: "ذلك الأدب السردي أو الشعري أو الدرامي الذي يستخدم الإعلاميات في الكتابة والإبداع، ويستخدم الواسطة الإعلامية، أو جهاز الحاسوب، ويحوِّل النص الأدبي إلى عوالم رقمية وحسابية" (حمداوي، 15 ،2016).

خصائص أدب الطفل الرقمي:

استطاع عدد من كُتَّاب النص الأدبي الطفولي إخضاع التكنولوجيا لسلطته وجعلها طَوْع يديه؛ ما أسهم في إحداث تغيير في بنية النص، فتحولت إلى الترابط والحيوية بعد أن كانت خَطِّيَّة وجامدة.

ومن أبرز خصائص النص الرقمي للأطفال أنه متعدد الوسائط، فهو يستثمر كل الإمكانات التي يوفرها الحاسوب وشبكة الإنترنت، وهي إمكانات تخضع للتطوُّر المستمر، وتتراوح عمومًا بين أنواع الخط مختلفة الأشكال، والصور الثابتة والمتحركة، والأصوات الحية وغير الحية، والأشكال الجرافيكية، والألوان المتحركة (مريني، 61-60 ،2015).

فالطفل على اختلاف مراحله العمرية يستجيب للصورة ويتفاعل معها بشكلٍ كبيرٍ خاصة

في المراحل الأولى. ولا تكون الصورة أو الصفحة في النص الأدبي الرقمي التفاعلي صامتة عادة، إذ إن المؤثرات الصوتية تلعب دورها الفعال في جذب انتباه الطفل (نبيه، 130-129 ،2020). لذا وجدنا الأدب الرقمي المُقدَّم للأطفال من خلال التطبيقات الذكية يقدم نصوصًا حيوية، تحقق التفاعل بين الطفل والنص.

وفي عصرٍ باتت فيه التكنولوجيا الرقمية تلعب دورًا أساسيًا في حياة الأطفال الصغار، يبرز السؤال حول أيهما أكثر فائدةً للطفل، الكتاب الورقي أم الكتاب الإلكتروني؟ ومن هنا نستطيع أن نعقد مقارنةً بين الكتاب الورقي والكتاب الإلكتروني.

وفي دراسة «الغيص، 2022» تم تسليط الضوء على العلاقة بين الكتاب الورقي والكتاب الإلكتروني لأدب الأطفال أهي علاقة تنافس أم تكامل، وهل يمكن الكتاب الإلكتروني أن يحلَّ مكان الكتاب الورقي وأيهما أفضل للطفل؟ وتوصلت الدراسة إلى أن العلاقة بين الكتاب الإلكتروني والكتاب الورقي علاقة تكامل وليست علاقة تنافس، وأن لكل منهما ما يميزه، وهذا ما سيتم تناوله وتوضيحه.

سمات الكتاب الإلكتروني:

- يتميز الكتاب الإلكتروني بأنه لا يحتوي على ملفات نَصِّية فقط، وإنما على تسجيلات صوتية، وفيديو، وكذلك إمكانية الربط المباشر بالإنترنت.
- يتميز الكتاب الإلكتروني بإمكانية البحث الآلي ضمن الكتاب؛ كذلك يوفر الانتقالات السريعة بين الموضوعات المختلفة، عن طريق استخدام الوصلات والروابط التي قد تنقلك إلى موضوع آخر داخل الكتاب أو على الإنترنت.
- يمكن تخزين آلاف الكتب والمجلات الإلكترونية على جهاز واحد.
- عادةً ما تكون الكتب الإلكترونية أقل تكلفةً من نظيرتها الورقية.
- تتميز الكتب الإلكترونية بمرونة الخط؛ مما يجعل القراءة أسهل. - من الصعب حمل الكتب الورقية؛ بينما يسهل عليك استخدام قارئ إلكتروني.

وفي مقابل ذلك، فإن للكتب الورقية مزايا على الكتب الإلكترونية، ومن أهمها:

- في قراءة الكتاب الورقي متعة لا يشعر بها مَن يقرأ الكتاب الإلكتروني.
- الكتاب الورقي يبني علاقة حميمة، وصلة وثيقة بين القارئ والكتاب، وهذا ما لا يوفره الكتاب الإلكتروني.

- الكتاب الورقي لا يتوقف على توافر الكهرباء أو أجهزة الحاسب، أو الاتصال بالإنترنت.
- لكتاب الورقي أكثر راحةً للعين من الإلكتروني.

ولسنا هنا في صدد تفضيل أحدهما على الآخر، فلكُلٍّ منهما مزاياه وعيوبه. فالكتاب الورقي لا غنى عنه كما أنه لا ينبغي أن يُترك بالكلية، أما الكتاب الإلكتروني فهو من تحديات العصر التي لا ينبغي أن نعيش في معزل عما يطرأ عليه من تقنيات حديثة ومتطورة.

نظريات الأدب الرقمي:

من أبرز النظريات الأدبية التي ترتبط بالأدب الرقمي، نظرية اللعب، ونظرية التلقِّي، ونظرية التناصّ، ونظرية التأويل، والنظرية التفكيكية، وسوف نتناول نظرية اللعب فقط، وذلك لأهمية اللعب في حياة الطفل حيث إنه هو النشاط المهيمن على طفل الروضة.

نظرية اللعب في الأدب الرقمي:

يُعدُّ اللَّعِب أحد احتياجات الطفل الفطرية والأساسية، فهو النشاط المهيمن على الطفل، ويتعلم عن طريقه، وينمو نموًا شاملًا، جسميًا، وعقليًا، وانفعاليًا، واجتماعيًا، ولغويًا، ويكتسب المفاهيم والمهارات والقيَم والسلوكيات المختلفة، فاللعب ضروري لكل إنسان بمختلف المراحل العمرية (العناني، 15 ،2010).

ويلتقي اللعب مع الأدب في عدة أمور، كالتعليم، واكتساب الثقافة، والقيم والسلوكيات، والتسلية والمتعة، وتحرير الخيال، والإبداع الإنساني. وقد بدأت علاقة الأدب باللعب منذ الحامل الورقي، وقبل صورته الرقمية. فقد أشار (الرحاحلة، 76 ،2021) إلى أنه لم يقف النقاد العرب القدماء أي وقفة تنظيرية عند فلسفة اللعب على نحوٍ جعل دلالة اللعب محصورة في معناه اللغوي الشائع، أما في العصر الحديث؛ فإن آراء النقاد العرب جاءت امتدادًا لتنظيرات الاتجاهات النقدية الغربية الحديثة، والتي عُنيت بنظرية الألعاب في الأدب.

الأجناس الأدبية الرقمية الموجهة للأطفال:

- القصة التفاعلية الرقمية.
- النص الشعري الرقمي.
- النص المسرحي الرقمي.

وسوف يقتصر التناول على أحد الأجناس الأدبية الثلاثة وهو «القصة التفاعلية الرقمية».

لتعريف القصة التفاعلية الرقمية:

القصة التفاعلية يتم توظيفها لمميزات الوسائط المتعددة التي تشمل: النص المكتوب، والرسوم المتحركة، والمؤثرات الصوتية، والفيديو، والحركات؛ مما يُكسبها وظيفة التفاعلية التي تُثري معناها، وتجعل سردها أكثر حيوية، والأسلوب التفاعلي في بناء القصة هو طريقة عرضها من خلال وسائل تفاعلية؛ لتحقيق التفاعل بين المتعلم والقصة أثناء مشاهدته لها، وهذه الوسائل تتمثل في الفيديو التفاعلي، والكمبيوتر من خلال الأقراص المدمجة.

ويُعرِّفها "الباحث" بأنها: "قصة تتضمن جميع عناصر القصة التقليدية لكنها تتميز بتوظيف الوسائط المتعددة، والمشاركة الإيجابية للطفل حيث تتيح له حرية اختيار مسار القصة من بين عدة مسارات مختلفة، وتُحدث نوعًا من التفاعل بين الطفل وبين أحداث القصة ذاتها؛ لتنمية القدرات الذهنية، ومهارات السلوك الاجتماعي لديه، وتشجيعه على الاكتشاف وحب الاستطلاع".

ويبرز الفرق بين القصة التفاعلية والقصة التقليدية فى أن القصة التفاعلية تتيح للمتعلم اختيار مسار مُعيَّن من عدة مسارات مختلفة موجودة أمامه، أو اختيار نهاية للقصة من عدة نهايات، أو اختيار شخصية من الشخصيات؛ فتتيح له عملية اتخاذ القرار بعكس القصة التقليدية - غير التفاعلية - التى لا يكون له فيها أى دور، فهى قصة ثابتة على نمط معين.

أهمية القصة التفاعلية الرقمية:

ترجع أهمية القصة التفاعلية في أنها تعتمد على العديد من الجوانب، فهي تعتمد على أسلوب التفاعل بأشكال متعددة، كما تراعي الفروق الفردية بين الأطفال. فهي تتيح أن يتعلم أو يستكمل كل طفل قصته حسب قدراته وإمكاناته، كما أنها تعطي صورة عن الواقع الذي تحدث فيه أحداث القصة، وتُمكِّن الطفل من الحصول على خبرات يصعب الحصول عليها ومهارات ذهنية وسلوكية ذات أهمية بالنسبة له.

القصة التفاعلية تحتوي على عناصر غير تقليدية مثل الصوت والحركة، والشخصيات مرسومة في بيئة افتراضية والطفل مشارك (ينتحل أحد الأدوار) لاختيار أحد الاختيارات والتي بدورها تقرر محور القصة؛ كما أنها تقوده إلى التعبير المبدع، ففي الشكل التقليدي الكلمات هي التي تبني عالم القصة، أما في القصة التفاعلية فيُبنى عالم القصة باستخدام الكمبيوتر وأدوات تصميمه وتُروى القصة بشكل ديناميكي.

كما أن القصة التفاعلية تتناغم مع نظريات التعليم من حيث التفاعل والمشاركة في التعلُّم، وتقديم المحسوسات ومراعاة الفروق الفردية لدى الأطفال، والتعلم الذاتي واستخدام الخبرات السابقة والتغذية الراجعة.

و«قد اتجهت مؤسسات تربوية عديدة فى كثيرٍ من الدول العربية إلى إنتاج قصص الأطفال المبرمجة على أسطوانات مدمجة تتميز بالحركة، والصوت، والألوان من خلال الرسوم المتحركة، وقد لاقت هذه النوعية من القصص رواجًا فى رياض الأطفال والمدارس الابتدائية؛ حيث يُقبل الأطفال على مشاهدتها، والإنصات إليها بشغف، ومن ثَمَّ يستوعبون مضامينها التربوية».

وهناك العديد من الدراسات التى أكَّدت الفاعلية الإيجابية للقصص التفاعلية وتفضيل الأطفال للقصص إلكترونيًا بدلًا من القصص التقليدية؛ لانتشار الكمبيوتر والألعاب الإلكترونية، كما ذكر سابقًا.

أنواع القصة التفاعلية الرقمية:

تتعدد وتنقسم تصنيفات القصة التفاعلية إلى عدة أنواع، هى:

1- من حيث مسار التفاعل (التفرع شجري - متوازي المسار - مسلسل - مسار المحاولة والخطأ - الديناميكي - البيئة المفتوحة - الأحداث المنبثقة).
2- من حيث المستخدمين (مستخدم واحد - أكثر من مستخدم).
3- من حيث النهاية (مغلق النهاية - الحلقة الممتدة - ذات القصص غير المترابطة والنهايات غير المترابطة - متعددة القصص والنهايات - المخطط لنهاياتها - مفتوحة النهاية). (شوقي ، 2012 ، 107 - 111).

معايير اختيار القصص التفاعلية الرقمية:

في ضوء اطِّلاع الباحث على الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة بأدب الأطفال الرقمي، والقصص التفاعلية الرقمية، وتحليل تلك الأدبيات والدراسات، تم التوصل إلى مجموعة من معايير اختيار القصص التفاعلية الرقمية، وهي كما يلي:

أ- واجهة التفاعل:

1- بساطة تصميمها في استخدام الخيارات وخصائص التحكُّم.
2- العناصر المعروضة بها مرتبطة ببعضها.

3- ثابتة في خياراتها، وخصائصها والمفاتيح المرتبطة بها.

4- تتيح للطفل حرية اختيار القصة التي يريد البدء بتصفُّحها.

5- تتيح للطفل حرية اختيار مسار تقدُّمه في تصفُّح القصص.

6- تتيح قدرًا كافيًا من المساحات الفارغة.

7- سهولة الانتقال إلى قائمة المحتويات من أي واجهة إبحار داخل القصة.

8- سهولة الدخول والخروج من أي واجهة إبحار داخل القصة.

9- مناسبة تصميم وبناء صفحات القصة للغرض منها.

10- مناسبة تصميم وبناء صفحات القصة للفئة المستهدفة.

11 - سهولة ووضوح تعليمات القصة التفاعلية.

12 - مناسبة غلاف القصة التفاعلية للفئة المستهدفة من حيث التصميم.

13 - الوصول السهل للصفحات.

14 - مراعاة معايير التصميم داخل صفحات القصة التفاعلي.

ب- الإطار:

1- عناصره متزنة.

2- توجد به ثلاثة عناصر على الأكثر.

3- تبدأ الكتابة به من اليمين في اللغة العربية.

4- توجد مفاتيح التحكُّم في أسفل الإطار (السابق - التالي).

5- ظهور عناصر الإطار تدريجيًا: الصورة ثم النص.

6- تكون الصورة على الجانب الأيمن بالإطار والنص على الجانب الأيسر به.

7- يكون مرتبطًا بالإطار السابق عليه، والتالي له.

8- يحتوي الإطار الأول على زِرَّيْن جانبيَّيْن يشمل الأول عند فتحه الهيئة المُصمَّمة للقصص، والثاني محتوى القصص.

9- تشمل جميع الإطارات زِرًا جانبيًا به جميع عناوين الإطارات عند فتحه، حتى يتجول الطفل أثناء قراءة القصص حسب قدراته.

10- يشمل الإطار الأول أزرارًا بأسماء القصص.

11- ألَّا يتضمن أكثر من نشاط واحد.

12- تظهر فيه التغذية الراجعة عند ظهور أي فعل من الطفل تجاه النشاط.

ج- النص:

1 - تقسيم أحداث كل قصة إلى فقرات.

2- ألَّا تزيد الفقرة على تسعة أسطر وثماني كلمات في السطر الواحد.

3- يكتب من جهة اليمين في اللغة العربية.

4- يجمع بينه وبين الصورة المُعبِّرة عنه في نفس الإطار.

5- تُكتب أحداث القصة بخط النسخ.

6- تكون الأحداث بسيطة وقليلة ومرتبطة.

7- تُترك مسافة بين السطور بواقع مسافتين.

8- يُكتب عنوان القصة بشكل واضح وبنط عريض.

9- يُكتب عنوان القصة بخط Bold وأكبر من حجم خط أحداثها.

10- يكون العنوان موجزًا.

11- يكون العنوان معبِّرًا عن المحسوسات وليس عن المجردات.

12- يكون العنوان مشتقًّا من بيئة الطفل أو قريبًا منها.

13 - يتوافر في القصة هدف أو أكثر.

14- تدور القصة حول فكرة واحدة، واضحة لا غموض فيها.

15 - تخلو القصة من الأفكار غير المرغوب فيها، مثل الأشياء المخيفة والعنيفة.

16 - تكون لغة الحوار مناسبةً للشخصيات.

17 - ينتهي الصراع في القصة إلى غَلبَة الخير على الشر.

18 - يكون الصراع في حدود خبرات الطفل.

19 - تشتمل القصة على عقدة أساسية واحدة.

20 - تنتهي القصة بنهاية سارَّة طيبة عادلة.

21 - تكون شخصيات القصة قليلة ومتميزة عن بعضها.

22 - تكون الشخصيات بسيطة واضحة في سلوكها وتصرُّفها.

23 - تثير القصة في نفس الطفل التفاؤل والإحساس بالأمل.

24 - تساعد القصة إلى حَدٍّ كبير في إشباع الحاجات النفسية للطفل، مثل الحاجة إلى الأمن والطمأنينة.

25 - تعالج القصة قيَمًا من واقع المجتمع المحلي.

26 - تكون القيَم والمُثُل العليا في القصة واضحةً يمكن أن تؤثر في سلوك الطفل.

27 - يكون الأسلوب واضحًا في التعبير عن الفكرة المراد إبرازها.

28 - يعكس الأسلوب حبكة القصة وأبعاد شخصياتها.

29 - تستخدم القصة الجُمَل القصيرة البسيطة.

30 - تُكتب القصة في حدود الحصيلة اللغوية للطفل.

د- الرسوم:

1- تكون بسيطة واضحة.

2- تعبِّر عن أحداث القصة.

3- تجذب انتباه الطفل.

4- لا تحتوي على تفاصيل كثيرة تُشتِّت انتباه الطفل.

5- موجودة في الجانب الأيمن من الإطار.

6- تُقدم في وحدات مُكبَّرة، شبه منفصلة عن غيرها (اللقطة المقربة).

7- تكون خلفيات الرسوم ذات درجة فاتحة.

8- تكون قريبة من الواقع.

9- تعبر عن العالم المحيط بالطفل.

10- تكون مرتبطة بالكلمة بحيث تساعد على فهم النص.

11- جودة ووضوح الرسوم الموجودة داخل صفحات القصة.

12- مُناسَبة حجم الرسوم بالنسبة إلى النص.

13- قدرة الرسوم على تفسير محتوى النص.

هـ - الألوان:

1 - تكون وظيفية في القصة.

2- تكون زاهية ومبهجة.

3- تكون متسقة.

4- تختلف نصوص كل قصة في ألوانها عن القصص الأخرى لجذب الطفل.

5- يكون هناك تباين لوني بين نصوص القصة والخلفية.

6- تكون مساحات اللون مُميَّزة.

7- عدم الإسراف في استخدام الدرجات المختلفة من اللون الواحد.

8- تكون الألوان الأساسية الثلاثة (الأصفر - الأزرق - الأحمر) هي الأساس في رسومات القصة.

9- اختيار الألوان المناسبة التي لا تُشتِّت الانتباه.

و- مقطع الفيديو:

1 - يعبِّر عن موضوع القصة تعبيرًا صادقًا.

2- يجذب انتباه الطفل نحو أحداث القصة.

3- يتيح للطفل التحكُّم في عرضه وفي درجة صوته.

4- يُكسب الطفلَ الإحساسَ بواقعية أحداث القصة.

5- تكون مدة عرضه لا تزيد على خمس دقائق كحَدٍّ أقصى.

6- تزامُن اللقطة مع الصوت.

ز- الصوت:

1 - واضح.

2- يجذب انتباه الطفل نحو القصة.

3- مرتبط بأحداث القصة.

التوصيات:

- تشجيع الاهتمام بأدب الطفل الرقمي وتوظيفه في مناهج وبرامج الطفل.
- تزويد المكتبة العربية بالبحوث والدراسات والكتب التى تهتم بأدب الطفل الرقمي.
- بناء وتصميم برامج وأنشطة تعليمية تستخدم القصص التفاعلية الرقمية في تنمية المفاهيم والمعارف والقيَم والسلوكيات لدى الطفل.
- إقامة دورات تدريبية وندوات تعليمية حول فاعلية القصص التفاعلية الرقمية في الجانب التعليمي.
- توفير البيئة التعليمية بجميع مُكوِّناتها التكنولوجية اللازمة؛ لتنمية المفاهيم والمعارف والقيَم والسلوكيات لدى الطفل.

- توعية مُصمِّمي المناهج بضرورة الاهتمام بتصميم المناهج الرقمية بـدلًا من الورقية التقليدية.
- تضمين مناهج وبرامج الأطفال القصص التفاعلية الرقمية.
- الاهتمام بإعداد برامج لتوعية الوالدين بأدب الطفل الرقمي.

المراجع:

- باللودمو، خديجة. (2018). الأدب الرقمي الموجه للأطفال دراسة في المنجز النقدي. رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة.
- البريكي، فاطمة. (2006). مدخل إلى الأدب التفاعلي. المركز الثقافي العربي، المغرب.
- حمداوي، جميل. (2016). الأدب الرقمي بين النظرية والتطبيق. دار الألوكة للنشر.
- الحذيفي، خالد. (2007). أثر استخدام التعليم الإلكتروني على مستوى التحصيل الدراسي والقـدرات العقلـية والاتجـاه - نحـو مـادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة. مجلة جامعة الملك سعود، العلوم التربوية والدراسات الإسلامية، مج 20.
- الحلفاوي. وليد. (2006). مستحدثات تكنولوجيا التعليم فى عصر المعلوماتية. ط1، دار الفكر، عمان.
- دحلان، براعم. (2016). فعالية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي بغزة. رسالة ماجستير، كلية الآداب، الجامعة الإسلامية، غزة.
- الرحاحلة، أحمد. (2021). نظرية الأدب الرقمي الأدب الاصطناعي وقضايا الحساسية الإلكترونية. فضاءات للنشر والتوزيع.
- الزارع، عبده. (2022). أدب الطفل والتحول الرقمي. مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ع44.
- سامح، سمر. (2012). فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة في تنمية مهارات القراءة الإلكترونية في اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي. ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.
- شحاته، نشوى. (2014). تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها. مجلة تكنولوجيا التعليم، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، مصر، مج24، ع2.
- شريف، هدى. (2008). تصميم قصص الأطفال التفاعلية لتحقيق أهداف تربوية من خلال استخدام الأقراص المضغوطة. ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.
- شمسة، علي، وزلاسي، عمر. (2019). أدب الطفل ومستقبل الميديولوجيا. رسالة ماجستير، جامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي، الجزائر.

- شهبو، سامية. (2019). فعالية برنامج يستخدم القصص الإلكترونية في تحسين مفهوم الذات لدى عينة من أطفال الروضة. مجلة دراسات الطفولة، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، مج22، ع82.
- شوقي، داليا. (2012). القصص التفاعلية القائمة على الكمبيوتر. مجلة أدب الأطفال دراسات وبحوث، ع 4، دار الكتب والوثائق القومية، القاهرة.
- عادل، ميسون. (2008). برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيَم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة. ماجستير، كلية التربية، جامعة المنصورة.
- عبد الصمد، أسماء، ونور الدين، شيماء. (2017). تأثير أساليب حكي القصص الرقمية عبر تقنية البودكاستنج على تنمية الذكاء اللغوي والقدرة على التخيل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية المعاقين بصريًا. مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، مصر، ع176.
- علي، أسعد. (2011). أسس إنتاج القصة التفاعلية في برامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية. ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.
- العلي، أحمد. (2005). التعليم عن بُعد ومستقبل التربية فى الوطن العربى. ط1، دار الفكر العربى، القاهرة.
- العناني، حنان. (2010). اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية. ط 5، دار الفكر، الأردن.
- الغيص، عائشة. (2022). إشكالية أدب الأطفال بين الكتاب الورقي والكتاب الرقمي. مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ع45.
- القرشي، منى، وبن حريب، آلا بنت حسين. (2022). القيم التربوية المتضمنة في بعض تطبيقات الأدب الرقمي للطفل. مجلة كلية التربية، جامعة العريش، كلية التربية، أكتوبر، مج10، ع32.
- متولي، تامر. (2007). أثر الواقع الأفتراضي وعروض الفيديو التعليمية كإحدى أدوات التعليم الإلكتروني علـى السعة العقليـة لـدى طـلاب تكنولوجيـا التعليـم. ماجستير، كلية التربية النوعية بكفر الشيخ، جامعة طنطا.
- مريني، محمد. (2015). النص الرقمي وإبدالات النقل المعرفي. كتاب الرافد، ع89، دائرة الثقافة والإعلام، الشارقة.
- المنجومي، وفاء. (2016). تحليل محتوي تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية الكفية. رسالة ماجستير، جامعة الطائف، السعودية.
- نبيه، منتصر. (2020). أدب الأطفال الرقمي بين سلطة الرابط وتأثير الوسيط. ط1، دائرة الثقافة، الشارقة.
- نصار، نجاة. (2008). فعالية برنامج إلكترونى لتدريس مادة التجارة الدولية فى تنمية مهارات التفكير الناقد نحو التعليم الإلكترونى لطلاب المدارس الثانوية الفنية المتقدمة التجارية. دكتوراه، كلية التربية، جامعة بنها.