Doi:

ORCID id: 0000-0002-6068-7639

أثر برنامج التوعية الرقمية على اكتساب طفل الروضة مهارات السلامة الرقمية

د. فاطمة عبدالصمد دشتي
كلية التربية - جامعة الكويت

أ. د. عزيزة خضير يتيم
كلية التربية الأساسية - الهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب
دولة الكويت

الملخص

هدفت هذه الدراسة شبه التجريبية إلى قياس أثر برنامج مقترح للتوعية الرقمية لتنمية مهارات السلامة الرقمية لدى أطفال الروضة بدولة الكويت. ولتحقيق أهداف الدراسة تم بناء استبانة من 12 فقرة حول مدى اكتساب الأطفال للتوعية الرقمية من خلال البرنامج المقترح، وتطبيقها قبليا وبعديا. اشتملت عينة الدراسة على 17 طفلا وطفلة من أحد فصول المستوى الثاني روضة. وبالإضافة إلى الاستبانة تم إجراء مقابلات مع معلمة الفصل والأطفال، كما حرصت إحدى الباحثتين على حضور بعض الفترات التربوية، ومراقبة تطبيق البرنامج على الأطفال، وأداء المعلمة. كما قامت الباحثتان بتصميم وإنتاج عدد من الأفلام والدمى وأوراق العمل لاستخدامها كأدوات لأغراض البحث. أظهرت نتائج الدراسة عن أثر البرنامج المقترح للتوعية الرقمية في تنمية مهارات السلامة الرقمية لدى الأطفال، كما أظهرت المقابلات استمتاع الأطفال، ودعم المعلمة لتطبيق برنامج التوعية الرقمية في بقية رياض الأطفال.

الكلمات المفتاحية: التوعية الرقمية، السلامة الرقمية، رياض الأطفال، أفلام، دمى.

مقدمة

منذ بداية اختراع أول حاسوب (مارك-1) في جامعة هارفارد الأمريكية للقيام بعمليات حسابية عديدة تتميز بالدقة (سعادة والسرطاوي، 2003)، مر الحاسوب وبرمجياته بتطورات كثيرة، حيث ظهرت أجهزة مختلفة مثل الحاسوب المحمول والهواتف الذكية والأجهزة اللوحية؛ التي يطلق عليها حاليا الأجهزة الرقمية أو التكنولوجيا الرقمية. كما أصبحت الأجهزة أصغرحجما، وتعددت

أغراضها وتنوعت تطبيقاتها البرمجيات مما مكنها من إنجاز العديد من المهام في جميع المجالات من ضمنها التعليم واللعب، مما دفع جميع فئات المجتمع، ومنهم الأطفال لاستخدام الأجهزة الرقمية والعديد من تطبيقاتها. وظهرت شبكة الانترنت فربطت الأجهزة بأنواعها مع بعضها لاسلكيا، فأصبح الأفراد يتواصلون مع بعضهم البعض عن طريق شبكات التواصل الاجتماعي. وأصبح الأطفال من المستخدمين الدائمين لهذه الأجهزة سواء في المنزل أو المدرسة، ويكثر استخدامها من قبلهم لغرض التعلم أو التسلية أو التواصل مع الآخرين، وقد لوحظ أن جهاز الأم هو الأكثر استخداما (Dashti & Yateem, 2018). لذا اهتمت مدارس رياض الأطفال في دولة الكويت بتعليم وتثقيف الأطفال عن الحاسوب حيث يتم تعليمهم عن أجزاء الحاسوب واستخدام بعض البرمجيات المتعلقة بمنهج رياض الأطفال (دليل المعلمة، 2017–2018).

ومن الجدير بالذكر أن ننوه في هذا السياق عن مضار استخدام الأجهزة الرقمية. لقد تطرق البعض قبل ظهور الإنترنت إلى مضار استخدام الحاسوب صحيا؛ مثل آلام الظهر والرقبة وعدم الجلوس بصورة صحيحة عند استخدام الحاسوب، بالإضافة الى الآثار السيئة على العين. وعليه، كان يُنصح بميل الشاشة قليلا واستخدام المرشح الضوئي لها. إلا أنه ومع ظهور الانترنت وإمكانية المستخدم الدخول إلى العديد من المواقع ازدادت تلك المخاطر، لذلك ظهر مصطلح "السلامة الرقمية" (e-safety) الذي يهتم بالتعرف على أخطار التكنولوجيا الرقمية وحماية المستخدم من المواد غير المناسبة والأشخاص الضارين واستخدام المعلومات بشكل آمن. لذا كان علينا السعي في التوعية الرقمية على حسن استخدام التكنولوجيا لكي لا يؤثر سوء استخدامها على حياتنا بطريقة سلبية.

مع تطور الانترنت، ظهر الويب 2 (Web 2) وتطبيقاته التي سمحت للمتعلمين التواصل والتفاعل مع الآخرين من خلال نشر التعليقات وإضافة الأفكار، ومشاركة الصور، والفيديو (Giant, 2013). ولكن من أجل المشاركة في هذه التطبيقات والمواقع، على المستخدم أن يشترك بها ويصبح عضواً فيها، وعليه

أيضا تزويد الموقع أو التطبيق أو اللعبة ببعض البيانات الشخصية مثل الاسم والعمر والبريد الالكتروني وبطاقات الدفع البنكية. وغالبا ما تقوم هذه المواقع والتطبيقات بالترويج لبيع منتجات مختلفة لجميع الأعمار. وعليه أصبح من الأهمية بمكان أن يتم توعية الأفراد بشكل سليم حول كيفية استخدام والتعامل مع الأجهزة الرقمية وتطبيقاتها بطريقة آمنة لكي لا يلحق المستخدم الضرر بنفسه أو بالآخرين. كما ظهر ما يسمى "بالمواطنة الرقمية" (Digital Citizenship)، التي تُعرف بأنها ضوابط متعددة متمثلة في مجموعة من الحقوق التي ينبغي أن يتمتع بها المواطنون صغارا وكبارا أثناء استخدامهم الأجهزة الرقمية، بالإضافة الى الواجبات والالتزامات والأخلاقيات التي ينبغي أن يؤديها ويلتزم بها أثناء ذلك (الدهشان، 2016: 79). وعرفتها كفافي (2016) بأنها "الانتماء إلى مجتمع افتراضي بما يتضمن ذلك من حقوق الأفراد وواجبات ومسئوليات تقع عليهم تجاه هذا المجتمع، والمشاركة الفاعلة في هذا المجتمع الافتراضي (ص. 350). وذكر كل من الدهشان (2016) وكفافي (2016) وشرف والدمرداش (2014) والقحطاني (2018) تسعة مجالات للمواطنة الرقمية، وهي 1- الوصول الرقمي، 2- التجارة الرقمية، 3- الاتصالات الرقمية، 4- محو الأمية الرقمية، 5- اللياقة الرقمية، 6- القوانين الرقمية، 7- الحقوق والمسئوليات الرقمية، 8- الصحة والسلامة الرقمية، 9- الأمن الرقمي. وتندرج الثلاثة مجالات الأخيرة تحت بند حماية الفرد لنفسه (الدهشان، 2016). وهذا ما أطلق عليه البعض بالسلامة الرقمية (Barnard-Wills, 2011; Giant. 2013).

وبالرغم من أن الفرد يتواصل مع جهات أخرى عن طريق الانترنت ويتنقل بين المواقع المختلفة، وهو جالس في غرفة في منزله، فغالبا لا يدرك المخاطر التي قد يواجهها مثلما لو خرج إلى هذه المواقع بنفسه واختبرها بحواسه. وإن كان الفرد البالغ لا يدرك هذه المخاطر وتبعاتها، فكيف بالطفل الذي ليس لديه خبرة كافية بها. وما دمنا نهتم بسلامة الطفل في العالم الواقعي فعلينا الاهتمام أيضا بسلامته في العالم الافتراضي. لذلك آن الأوان للمدارس للتطرق إلى أخطار التكنولوجيا وليس فقط فوائدها لسلامة الأطفال في العالم الافتراضي. وأخيرا فإن التكنولوجيا قد

تعطي شعورا بأن الفرد يمكنه أن يتخفى فلا يُعرف من قبل الآخرين، مما يشجعه على القيام بأعمال أو أن يتفوه بأشياء قد تضر الآخرين (Smith et al., 2008). وأشارت دراسة (Cranmer et al., 2009) إلى أن الأطفال والشباب قد يعرضون أنفسهم للخطر- عن علم أو عن غير علم- عند استخدام التكنولوجيا الرقمية وخاصة الإنترنت. وقد يجد بعض الشباب أنفسهم متورطين في أنشطة غير ملائمة أو ربما غير قانونية. لذلك فمن الضروري إدراج بعض قوانين المواطنة الرقمية المتعلقة بالأطفال ضمن المنهج المدرسي لكي لا يتعرض الطفل لأضرار أثناء استخدام التكنولوجيا الرقمية.

تعريف السلامة الرقمية:

عرف (Giant, 2013) السلامة الرقمية على أنها تتعلق بالاستخدام الآمن والمسؤول لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، بما في ذلك أجهزة الحاسوب والإنترنت والأجهزة المحمولة والاتصالات والأدوات التكنولوجية المصممة للاحتفاظ بالمعلومات أو مشاركتها أو تلقيها، مثل الهواتف المحمولة والكاميرات الرقمية وأجهزة الاستدعاء Pagers (p.14). وعرفها (Barnard-Wills, 2011)، بأنها الطريقة التي يتم بها تعليم النشء المخاطر التي قد يتعرضون لها عبر الإنترنت، وكيف يمكنهم حماية أنفسهم، ومن يجب عليهم إبلاغه عن الأنشطة المشبوهة. وقام (Giant, 2013) بتحديد النقاط المهمة للسلامة الرقمية في:

- السلامة البدنية التي تتطرق إلى عدم الاستجابة لمن لا نعرفه أوالذي قد يضرهم جسديا.
- التحرش الجنسي.
- التنمر والمضايقة.
- سرقة الهوية والمعلومات الشخصية.
- السلوك غير القانوني.
- التعرض لمحتوى غير لائق أو غير مرغوب فيه.

- الإدمان على استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.
- انتهاكات حقوق الطبع والنشر.
- الفيروسات والبريد المزعج.

وأكد مركز "UK Safer Internet Centre" على بعض نقاط السلامة الرقمية المناسبة للأطفال وسميت بـقوانين (SMART) وهي تعبر عن الكلمات التالية (Safe, Meet, Accepting, Reliable, Tell)، مثل:

- عدم إعطاء المعلومات الشخصية؛ التي تشمل الاسم، الرقم السري، رقم الهاتف، البريد الالكتروني لأي شخص.
- عدم الموافقة على المقابلة الشخصية مع أشخاص تم التعرف بهم عن طريق الانترنت إلا بموافقة أولياء الأمور.
- ألا يقبل أو يفتح ملفات تتضمن صور أو رسائل أو بريد الكتروني من أشخاص لا نعرفهم.
- التأكد من المعلومات التي يحصل عليها من الانترنت فليس كل ما هو موجود في الإنترنت صحيح.
- إبلاغ ولي الأمر أو شخص بالغ تثق به إذا ما حاول أحد أن يضايقك على الانترنت أو يطلب منك طلبات لاترتاح إليها.

وعليه استنتجت الباحثتان أن السلامة الرقمية هي جزء من المواطنة الرقمية وتعني "كيفية حماية الطفل لنفسه من المخاطر النفسية والبدنية التي يمكن أن يتعرض لها عند استخدامه للأجهزة الرقمية، وكذلك أن لا يتعدى أو يضر الآخرين ومملكاتهم". واختارت الباحثتان بعض النقاط التي تناسب مرحلة رياض الأطفال؛ منها:

1 – السلامة البدنية التي تتطرق إلى عدم الاستجابة لمن لا نعرفه أوالذي قد يسبب لهم أضرارا جسدية.

2 – سرقة الهوية والمعلومات الشخصية.

3 – السلوك غير القانوني ويقصد به الاستئذان عند استخدام أجهزة الآخرين أو تصويرهم.

وأضافت الباحثتان النقاط التالية للسلامة الرقمية لمرحلة رياض الأطفال؛ هي:

4 – الجلسة الصحيحة.

5 – حمل الجهاز بطريقة سليمة.

6 – عدم استخدام أدوات غير مناسبة على شاشات اللمس كأقلام الرصاص.

7 – عدم وضع الطعام والمشروبات قرب الجهاز.

8 – توفير إضاءة مناسبة عند استخدام الأجهزة الرقمية.

9 – عدم انشغال الطفل بالأجهزة الرقمية في حضور العائلة أو الآخرين.

10 – الالتزام بالمدة الزمنية المحددة له من قبل البالغين لاستخدام الجهاز.

11 – عدم الإفصاح بالمعلومات الشخصية للغرباء مثل الإسم والرقم السري ورقم الهاتف وعنوان المنزل أوالمدرسة.

12 – الرجوع للبالغين عند ظهور صور أو بطاقات شرائية أو إعلانات.

وتذكر (Byron, 2008) أن الأطفال لديهم حب الاستطلاع لتجربة الأشياء سواء للتعلم او من اجل التسلية. لذلك يحاول الأطفال استكشاف ما هو موجود على الانترنت من مواقع وألعاب وتطبيقات. وعلى الرغم من الآثار الإيجابية للتكنولوجيا الرقمية على حياتنا اليومية، إلا أنه بعض الدراسات بينت أن هناك آثارا سلبية لهذه الأجهزة الرقمية وبالأخص على الأطفال نتيجة للاستخدام السيء لها (Ebbeck et al., 2016) وأظهرت دراسة لـ (Smith et al., 2008) أن الطلبة يمارسون التنمر الرقمي من أجل التسلية، وأن الكثير من أولياء الأمور ليس لديهم دراية كافية بتأثير الأجهزة الرقمية؛ وخاصة النقالة منها مثل الهاتف النقال والأجهزة اللوحية على أبنائهم، لذلك علينا عمل توعية بمخاطر هذه الأجهزة للمتعلمين وتدريب المتعلمين على ذلك لتقليل الآثار السلبية على المتعلمين (Smith et al., 2008).

إن أطفالنا اليوم أصبحوا مولعين ومتعلقين بالأجهزة الرقمية، بحيث لا يمكننا تتبعهم ومراقبة من يتواصل معهم من الغرباء، أو مراقبة المواقع التي يستخدمونها، التي قد تكون مشبوهة وغير آمنة (كفافي، 2016). كما أن مواقع التواصل الاجتماعي مثل "الانستغرام Instagram" و"سناب شات Snapchat" و"كيك Kik"، وأيضا الألعاب مثل "الفورتنايت Fortnite" و"ماينكرافت Minecraft" أصبحت خطرة على الأطفال حيث يسهل استدراجهم للتجارة والتحرش الجنسي (عطية، 2019). كذلك هناك من يقوم باستدراج الأطفال للإدلاء بالمعلومات الشخصية الخاصة بهم، أو إرسال الفيديوهات الإباحية لهم، أو استغلالهم جنسيا مقابل المال، وبذلك يتم ابتزاز هؤلاء الأطفال من خلال تلك الألعاب والرسائل (السكري، 2019). وذكرت السكري (2019) أن العديد من أولياء الأمور اشتكى من أن بعض المحترفين إلكترونيا تواصلوا مع أبنائهم وأقنعوهم بممارسة أحد الالعاب؛ مما أدى إلى تدمير أبنائهم نفسيا وجسديا وإرسال أسرار أسرية وصور التعري، مما دفع بأحد أولياء الأمور في دولة الكويت إلى تقديم شكوى لمحاكمة هؤلاء المجرمين، بعد ملاحظته لبعض تلك السلوكيات السلبية على طفله البالغ من العمر 8 سنوات عن طريق لعبة "الفورتنايت"، حيث قام المجرم بانتحال شخصية طفل وإعطاء نفسه إسما مزيفا وادعى أنه من السعودية وأغراه بملغ 100 دولار وهو سعر بطاقة شحن اللعبة وطلب من الطفل تقليد أفلام إباحية لأطفال أرسلها له وتصوير نفسه بالفيديو وإرساله للمجرم، وقام المجرم نفسه أيضا بإغراء أخ للطفل بنفس الطريقة (السكري، 2019).

لذلك يجب علينا توعية وتثقيف أطفالنا رقميا، وبما أن المؤسسات التعليمية تستخدم التكنولوجيا الرقمية في مدارسها مع المتعلمين، لذا عليها المساهمة في تنمية الوعي الرقمي لدى الأطفال عن طريق ضم السلامة الرقمية لمناهجها. فمن الضرورة حماية الأطفال من المخاطر التي قد تواجههم أثناء استخدام الأجهزة الرقمية خاصة عندما يكونوا متصلين بالإنترنت، وتثقيفهم بكيفية تفاديها. وفي نفس الوقت علينا توعيتهم بعدم القيام ببعض الأفعال التي تؤذي الآخرين. ويضاف إلى ذلك التعامل مع الأجهزة بشكل سليم كالطريقة السليمة لحملها وعدم

اتلافها. وبناء عليه أخذت بعض الدول التصدي لتلك المشكلات الرقمية، والعمل على تنمية الوعي الرقمي للمتعلمين في المدارس (حشيش، 2018). ومن تلك الدول بريطانيا والولايات المتحدة وكندا وأستراليا حيث أدخلت موضوعات تتعلق بالتوعية الرقمية ضمن برامجها التعليمية، كما أعدت برامج تدريب للمعلمين وأولياء أمور التلاميذ (القايد، 2014). ولكل مؤسسة تعليمية أن تقرر مدى مشاركتها في قضايا السلامة الرقمية عن طريق التوعية الرقمية التي قد تعتبر مهمة لأن المؤسسة التعليمية تستخدم الأجهزة الرقمية مع متعلميها.

وهناك العديد من الدراسات التي تناولت السلامة الرقمية والمواطنة الرقمية، ومنها دراسة (Nicolaidou & Venizelou, 2020)، حيث قاما بدراسة أثر موقع على شبكة الانترنت خاص بتعلم السلامة الرقمية أونلاين لتنمية مهارات السلامة الرقمية لأطفال الصف السادس الابتدائي تتراوح أعمارهم من 11 سنة إلى 12 سنة وكان عددهم 48 طفلا. وقد أظهرت النتائج أن البرنامج الذي تم استخدامه في تنمية مهارات السلامة المتعلقة بحماية بياناتهم الشخصية والتنمر وتفادي المتسللين الكترونيا Hackers كان ناجحا، وأن الأطفال قد استمتعوا باستخدام البرنامج لاحتوائه على الأنشطة والتعزيز المباشر.

وقام (Gayatri et al., 2015) بقياس مدى معرفة الأطفال في إندونيسيا بالسلامة الرقمية عند استخدام الانترنت، للتوصل لسبب استخدام الأطفال لتلك القنوات بالرغم من المخاطر التي قد تواجههم. وطبقت الدراسة على (400) طفل تتراوح أعمارهم ما بين 10–19 عاما من 12 مدينة وقرية. كما بحثت الدراسة في كيفية التواصل المستخدمة من قبل العينة عند استخدام الانترنت وقدرتهم على إدراك محتويات الانترنت والخصوصية، وكيفية إشراف كل من أولياء الأمور والمدرسة عليهم. أظهرت النتائج أن معظم أفراد العينة كانت لديهم معرفة تامة باستخدام الأجهزة والانترنت وتستخدم بشكل كبير في حياتهم اليومية، وأن الدافع لدى الأطفال لاستخدام الأجهزة الرقمية، بما فيها الهاتف النقال هو الاستخدام الشخصي للتواصل مع زملائهم والأهل والأقارب ومعلميهم، بالإضافة للتسلية

وللبحث عن المعلومات من أجل المدرسة. وأسفرت نتائج الدراسة أيضا بأن معظم الأطفال يعرفون كيفية وضع الرقم السري لحساباتهم ولبريدهم الإلكتروني، كما أنهم يعرفون كيفية التعامل مع بطاقات الدعايات وبطاقات الشراء التي تظهر فجأة لهم أثناء الاستخدام، ولكنهم لا يتعاملون بخصوصية أثناء استخدامهم للإنترنت مما يدفعهم للإفصاح عن معلوماتهم الشخصية للغرباء عندما يطلب منهم ذلك، فهم يفصحون عن عنوان المنزل أو المدرسة ورقم الهاتف للتواصل معهم. وقد أقرت نسبة كبيرة من أفراد العينة بأنهم تعرضوا لمحتوى إباحي؛ خاصة عندما يظهر عن طريق الخطأ بالإعلانات. وأخيرا أشارت النتائج أن عدداً قليلاً فقط من أولياء الأمور يقوم بالإشراف على ابنائهم عند استخدام الانترنت وشبكات التواصل الاجتماعي. لذا أوصت الدراسة بالاهتمام بالسلامة والتوعية الرقمية لدى الأطفال وإطلاق حملات إعلانية عن السلامة الرقمية واستخدام وسائط متعددة لذلك مثل التلفزيون والراديو وشبكات التواصل الاجتماعي والمواقع الالكترونية.

وفي دراسة (Boulton et al., 2016) عن أثر برنامج "CATZ"، حيث يتم اختيار طفل مقارب لعمر الأطفال يكون هو المرشد للقيام بشرح أخطار الإنترنت لزملائه الأصغر عمرا. واشتملت العينة العشوائية على عدد 291 طفلا من الذكور والإناث من 5 مدارس المرحلة الابتدائية في المملكة المتحدة. وأوضحت النتائج نجاح التجربة حيث كان للمرشدين الأطفال أثر على تعلم نظرائهم الصغار أخطار استخدام الإنترنت. أما دراسة (Maureen et al., 2018) التجريبية فهدفت الى قياس الأمية الرقمية لدى أطفال الروضة من خلال استخدام أنشطة تتناول الأمية الرقمية واستمرت تجربتهم 3 أسابيع حيث طبقت على 37 طفلا، ذكورا وإناثا تتراوح أعمارهم ما بين 5–6 سنوات، استخدم خلالها الباحثون ثلاثة فصول روضة إحداها ضابطة 13 طفلا تتناول الطريقة التقليدية في عرض أنشطة عادية، بينما المجموعة الثانية تجريبية 12 طفلا تتناول الأنشطة القصصية العادية الشفهية، أما المجموعة الثالثة التجريبية 12 طفلا فتتناول الأنشطة الرقمية للاستخدام الآمن للحاسوب وطرق الوقاية من مخاطره عن طريق سرد القصص الرقمية، واستخدمت الدراسة مقياسا لقياس الأمية الرقمية كتطبيق قبلي/ بعدي.

كشفت النتائج عن تفوق المجموعتين التجريبيتين على أطفال المجموعة الضابطة، في حين تفوقت المجموعة التي استخدمت سرد القصص الرقمية بزيادة الوعي الرقمي لديهم عن نظيراتيها من المجموعتين الأخريين، مما يؤكد فعالية طريقة سرد القصة الرقمية في إكساب الأطفال الوعي الرقمي.

وفي دراسة (Lorenz et al., 2012)، تم قياس مدى معرفة الطلبة لإستراتيجيات السلامة الرقمية، ومدى اتباعهم للقواعد الإرشادية من قبل الكبار؛ حيث قام الباحثون بتحليل 201 من الحوادث الرقمية التي تعرض لها الطلبة في مدينة إستينيا، وتتراوح أعمارهم ما بين 12–16، وأولياء أمورهم، ومجموعة من المدرسين، وفني الحاسوب، وأفراد الشرطة، حيث كان ثلث القصص التي رواها الطلبة خيالية، وبعضها مستمدة من الأساطير، بينما ثلث القصص كانت تتناول أحداثا حقيقية من التي تعرض لها طلبة العينة. أسفرت النتائج عن ضعف الوعي بالأمن الرقمي لدى الطلبة، وأن المدارس لا تهتم بتوعية الطلبة بالسلامة الرقمية.

وقام (Ebbeck et al., 2016)، في دراسة لبيان وجهة نظر أولياء أمور الأطفال عدد 1058 الأقل من سن السابعة حول استخدام الأجهزة الرقمية التي تستخدم شاشات اللمس من حيث مخاطرها وفوائدها، إذ إن الهواتف النقالة (وهي تستخدم يوميا) والأجهزة اللوحية هي الأكثر استخداما من قبل أطفال ما دون السابعة من العمر في سنغافورة. وأوضحت نتائج الدراسة أن الأجهزة الرقمية لها أثار سلبية مثلما لها آثار إيجابية على أبنائهم. وتطرقت العينة إلى الآثار السلبية من الناحية الصحية خاصة البصر والذهنية الإدمان والمواد غير اللائقة والعاطفية ضعف النمو الاجتماعي العاطفي والاجتماعية الانعزال، كما أكد أولياء الأمور على أهمية إدراج التوعية الرقمية في المناهج المدرسية لبيان أخطار الأجهزة الرقمية وضمان سلامة أطفالهم منها.

وفي البحث في المهارات اللازمة للتوعية الرقمية لتلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، وفي مدى الاستخدام الآمن للمواقع الإلكترونية من قبل الأطفال، وأي المواقع التي يستخدمها الأطفال، وحجم استخدامهم للإنترنت، وما إذا كان هناك

إشراف من قبل الوالدين، قام حشيش (2018) بدراسة للإجابة عن كل هذه التساؤلات، وذلك من خلال استبانة تم تطبيقها على 150 طفلا في المرحلة الابتدائية. أسفرت النتائج أن الأطفال يستخدمون الإنترنت أكثر من ثلاث مرات في الأسبوع، وأن أكثر المواقع التي يستخدمونها هي الفيسبوك واليوتيوب، بالإضافة الى أن 72% من أطفال العينة لا يخضعون لرقابة الوالدين أثناء فترة استخدام الإنترنت، وأن 70% من أفراد العينة واجهتهم مشاكل وأخطار أثناء استخدام الأجهزة الرقمية لكنهم كانوا يلجؤون للأصدقاء في حل المشاكل الإلكترونية. وشرعت كفافي (2018) في وضع مقترح لتنمية وعي طلبة التعليم الأساسي للمرحلة الإعدادية أول وثاني، وثالث بالثقافة الرقمية، والوقوف على عناصر تلك الثقافة الرقمية وشملت مجالات المواطنة الرقمية التسعة. وإبراز دور المدرسة في تنمية الثقافة الرقمية حيث قامت بتحليل ما تتضمنه الكتب من اتجاهات وثقافة رقمية. أشارت النتائج إلى أن كتاب الحاسب الآلي الذي تم تحليله لم تتوافر فيه المعلومات الخاصة بالصحة النفسية والبدنية كالأمراض التي تحدث جراء استخدام الإنترنت كإدمان الإنترنت– والعزلة الاجتماعية. أما بالنسبة للسلوك الرقمي، فقد أسفرت النتائج أن الكتب أهملت حقوق المواطنة الرقمية والالتزامات الخاصة بالوعي والثقافة الرقمية.

وفي دراسة للقحطاني (2018) للتعرف على مدى تضمن مقرر التقنيات التربوية لجامعتي الأميرة نورة والملك خالد للأخلاقيات الرقمية، تم تطبيق استبانة مكونة من 9 محاور للأخلاقيات الرقمية مجالات المواطنة الرقمية على عينة عشوائية قوامها 25 عضو هيئة تدريس من قسم تقنيات التعليم. كشفت النتائج أن جامعة الأميرة نورة تفوقت في تضمن مقرر تقنيات التعليم لمحاور الاستبانة، كما أسفرت أيضا أن الإناث في الجامعتين كانوا أكثر تطبيقا لأخلاقيات استخدام الحاسوب. أكدت الدراسة على أهمية إدراج أخلاقيات استخدام الأجهزة الرقمية في مقرر التقنيات التربوية في الجامعات. ولغرض تحديد معايير التربية الرقمية وتطبيقاتها في المناهج الدراسية، استعرض شرف والدمرداش (2014) تسعة محاور للأخلاقيات الرقمية ومجالات المواطنة الرقمية كأهم العناصر المكونة للتربية الرقمية استنادا إلى مراجعة

الأدبيات التي تحتوي على معايير التربية الرقمية. وأكدت دراستهم على ضرورة إدراج تلك المعايير ضمن المناهج المدرسية لجميع المراحل.

وبالرجوع لنتائج وتوصيات الأدبيات السابقة التي أثبتت أهمية تنمية التوعية الرقمية لدى المتعلمين، ومدى أثر المناهج المدرسية التي تحتوي على مفاهيم الثقافة الرقمية على توعية الأطفال رقميا، كل ذلك فتح مدارك الباحثتين لإجراء الدراسة الحالية لإعداد وتوعية أطفال الروضة، حيث إنهم أساس بناء المجتمعات، مما يتطلب إعدادا سليما لاستخدام الأجهزة الرقمية بشكل آمن وقانوني.

مشكلة الدراسة

يتضمن منهج المستوى الثاني روضة في رياض الأطفال بدولة الكويت خبرة "الحاسوب"، ويتم تدريس خبرة "الحاسوب" مع بداية العام الدراسي. وتم التطرق بإيجاز شديد في (دليل المعلمة، 2017–2018) إلى بعض الاتجاهات والقيم المتعلقة بالحاسوب ضمن المجال الاجتماعي الوجداني، وهي كالتالي: 1– المحافظة على جهاز الحاسوب، 2– الحرص على قواعد الأمن والسلامة عند استخدام الحاسوب، 3– المحافظة على سلامة بصر الطفل عند استخدامه للحاسوب، و4– الحرص على إغلاق الجهاز بعد الانتهاء منه. كما اشتملت كراسة الطفل (2019–2020) على أنشطة متعلقة بأجزاء الحاسوب وملحقاته والشخصيات التى تحويها برمجيات مرحلة الروضة، إلا أنها لم تتطرق لقواعد الأمن والسلامة عند استخدام الحاسوب. لذا لجأت الباحثتان إلى إجراء الدراسة الحالية؛ سبيلا لتصميم برنامج توعية رقمية مقترح لتنمية السلامة الرقمية لدى أطفال رياض الأطفال.

أسئلة الدراسة

سعت الدراسة إلى الإجابة عن الأسئلة التالية:

1 – هل يساعد برنامج "التوعية الرقمية" أطفال الروضة بدولة الكويت على اكتساب مهارات السلامة الرقمية؟

2 – هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيقين القبلي والبعدي لاكتساب مهارات السلامة الرقمية من قبل أطفال الروضة نتيجة برنامج التوعية الرقمية المقترح؟

أهداف الدراسة

نظرا لأهمية سلامة الأطفال عند استخدام الأجهزة الرقمية تم تصميم برنامج توعية رقمية يحوي 12 نقطة عن مهارات السلامة الرقمية لمرحلة رياض الأطفال، وعليه تهدف الدراسة إلى قياس مدى نجاح برنامج التوعية الرقمية المقترح لمرحلة رياض الأطفال مستوى ثان.

أهمية الدراسة

نظرا لعدم تطرق منهج رياض الأطفال في دولة الكويت إلى مهارات السلامة الرقمية، ولضرورة توعية الأطفال بكيفية مواجهة الأخطارالتي قد يتعرضون لها عند استخدام الأجهزة الرقمية، رأت الباحثتان وجوب إجراء هذه الدراسة، أملا في مساعدة التربويين على تصميم برامج توعية رقمية ضمن المناهج الدراسية؛ خطوة أساسية في استثارة الإحساس بالأمان والرغبة في استخدام الأجهزة الرقمية.

منهجية الدراسة وإجراءاتها

استخدمت الدراسة الحالية المنهج شبه التجريبي المصمم للمجموعة الواحدة ونتائج إدخال المتغير كتطبيق قبلي وبعدي على أفراد العينة. وتم تدريب معلمة الفصل على البرنامج المقترح وكيفية تطبيقه.

حدود الدراسة

تتلخص حدود الدراسة بالتالي:

– **حدود زمنية**: أجريت الدراسة في الفصل الدراسي الأول من العام الأكاديمي 2019–2020.

- **حدود بشرية**: طبقت الدراسة على أطفال الروضة / المستوى الثاني حيث تراوحت أعمارهم ما بين 4 سنوات و6 شهور إلى 5 سنوات.
- **حدود موضوعية**: اختارت الباحثتان بعض النقاط التي تناسب مرحلة رياض الأطفال ومنها:

1 – السلامة البدنية؛ وتتطرق إلى عدم الاستجابة لمن لا نعرفه أوالذي قد يسبب لهم أضرارا جسدية.

2 – سرقة الهوية والمعلومات الشخصية.

3 – السلوك غير القانوني ويقصد به الاستئذان عند استخدام أجهزة الآخرين أو تصويرهم.

4 – الجلسة الصحيحة.

5 – حمل الجهاز بطريقة سليمة.

6 – عدم استخدام أدوات غير مناسبة على شاشات اللمس كأقلام الرصاص.

7 – عدم وضع الطعام والمشروبات قرب الجهاز.

8 – توافر إضاءة مناسبة عند استخدام الأجهزة الرقمية.

9 – عدم انشغال الطفل بالأجهزة الرقمية في حضور العائلة أو الآخرين.

10 – الالتزام بالمدة الزمنية المحددة له من قبل البالغين لاستخدام الجهاز.

11 – عدم الإفصاح عن المعلومات الشخصية للغرباء؛ مثل اسمه والرقم السري ورقم الهاتف وعنوان منزله أو مدرسته.

12 – الرجوع للبالغين عند ظهور صور أو بطاقات شرائية أو إعلانات.

- **حدود ثقافية**: أحد رياض أطفال محافظة العاصمة، دولة الكويت.

أفراد الدراسة

نتيجة لمحدودية الوقت والإمكانات، ولأسباب إدارية وفنية للموافقة على تدريب معلمة الفصل والموافقة على تطبيق البرنامج، تم تطبيق البرنامج على فصل واحد من السنة الثانية لروضة واحدة. لتصبح عينة الدراسة قصدية غير

عشوائية، وتكونت من 25 طفلا من الذكور والإناث. فمع بداية الأسبوع الثاني من الدراسة (شهر سبتمبر 2019)، تم التطبيق القبلي للأداة على العينة. وعند منتصف شهر يناير (2020) وبعد مرور 3 شهور على تطبيق البرنامج، تم إعادة تطبيق الأداة مرة أخرى، على نفس العينة المختارة كتطبيق بعدي لنفس الأداة، وتم استبعاد عدد 7 أطفال لاستمرار تغيبهم خلال فترة تطبيق البرنامج، وعدم الإجابة على أداة التطبيق البعدي، وبذلك بلغ عدد أفراد العينة الفعلية 17 طفلا، (13 ذكور و4 إناث).

أداة الدراسة

اشتملت أدوات الدراسة على:

1 – استبانة مكونة من جزئين؛ الجزء الأول يتناول المعلومات الشخصية للطفل: الاسم، الجنس، نوع الجهاز المستخدم من قبل الطفل، بينما يتكون الجزء الثاني من 12 فقرة لقياس مدى اكتساب الأطفال للتوعية الرقمية من خلال البرنامج المقترح. تعرض الباحثتان للطفل في كل فقرة صورتين توضح إحداهما السلوك السليم في التعامل مع الأجهزة الرقمية، في حين توضح الصورة الأخرى السلوك الخاطئ في استخدام تلك الأجهزة. ويُترك المجال للطفل لاختيار إحدى الصورتين التي تتوافق مع سلوكه في التعامل مع الأجهزة، وعليه يضع الباحث علامة في الخانة التي تخص السلوك الذي اختاره الطفل؛ سواء كان صحيحا أو خطئا.

وللتأكد من صدق الأداة ومناسبتها ومدى قدرتها على قياس ما يُفترض قياسه، تم عرضها في صورتها الأولية على ثلاثة محكمين في العلوم الإنسانية واثنين تخصص تكنولوجيا التعليم. وفي ضوء عملية التحكيم، تم إدخال تعديلات على بعض الفقرات؛ كما اعتمدت نسبة اتفاق 80%، كحد أدنى لمناسبة كل فقرة وارتباطها بمجال البحث. ولاستخراج معاملات ثبات وصدق الأداة، والتأكد من ملاءمتها واتساقها، وتم تطبيقها استطلاعيا على مجموعة صغيرة من أطفال

مرحلة الرياض 10 أطفال ذكور وإناث؛ وجاءت الخصائص السيكومترية للأداة، كالتالي:

- ثبات الأداة: تم استخراج معامل ألفا كرونباخ، حيث بلغ 97.، وهي قيمة ثبات عالية.
- صدق الأداة: بجانب الحصول على صدق المحكمين كما ذكر أعلاه، تم حساب الجذر التربيعي للثبات للتأكد من الصدق الذاتي للأداة، حيث بلغت القيمة الكلية للصدق 0.984.

2 – المواد التعليمية: قامت الباحثتان بإعداد وانتاج بعض المواد التعليمية اللازمة لتطبيق البرنامج في حال عدم توافرها بالروضة، وهي:

- صور للأجهزة رقمية مثل الحاسوب الشخصي والحاسوب المحمول والأيباد والتلفون النقال.
- صور لاستخدامات الأجهزة الرقمية بشكل صحيح مثل طريقة حمل الجهاز والجلسة الصحيحة.
- أفلام قصيرة (فلاشات) مدتها لا تزيد عن دقيقة، حيث يتطرق كل فيلم لأحد جوانب السلامة الرقمية على شكل قصة عن طفل يتعرض لموقف عن السلامة الرقمية.
- دمى شكل الأجهزة الرقمية.
- أوراق عمل عن أحد جوانب السلامة الرقمية، وتحتوي كل ورقة عمل على خمس صور؛ واحدة منها فقط صورة صحيحة وعلى الطفل أن يضع علامة على الصورة الصحيحة.
- أدوات رسم ومجموعة من الخامات كـ مقص، صمغ، صلصال....إلخ.

3 – الملاحظة: قامت إحدى الباحثتين بحضور بعض الفترات وتسجيل الملاحظات والتحدث مع بعض الأطفال، عما تم تطبيقه ذلك اليوم عن السلامة الرقمية، وطرح بعض الأسئلة على المعلمة بعد التطبيق لإبداء رأيها سواء بالبرنامج

أو الأفلام والدمى وأوراق العمل والأنشطة التعليمية وملاحظات عن الأطفال. وتم تحليل النتائج كميا ونوعيا.

تطبيق البرنامج

تم تطبيق البرنامج ثلاث مرات بالأسبوع على الأقل. استغرقت الفترة الواحدة من 15 –30 دقيقة تطرقت خلالها المعلمة لأحد جوانب السلامة الرقمية، وتم فيها عرض أحد الأفلام أو استخدام الدمى لعرض مواقف للاستخدام السليم للأجهزة الرقمية على شكل قصة. كما اتبعت المعلمة أسلوب المناقشة لأحد الاستخدامات السليمة أو الخاطئة للأجهزة الرقمية، حيث كانت تقوم بذكر موقف أوخبر ما، أو تطلب من الأطفال أن يذكروا مواقف من حياتهم. وكانت المعلمة باستمرار تُعزز إجابات الأطفال وبشكل مباشر. ولوحظ أن الأطفال يعززون إجابات بعضهم البعض. بعد ذلك تم القيام ببعض الأنشطة المتعلقة مثل حل أوراق عمل أو الرسم، أو استخدام الدمى للتعبير عن رايهم أو سرد قصة عن استخدام الأجهزة الرقمية.

عرض النتائج والمناقشة

المعالجة الإحصائية

تمت معالجة بيانات البحث باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الإنسانية SPSS، حيث تم استخراج المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لجميع فقرات أداة البحث، وتم استخدام (paired sample t-test) لقياس الفروق بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

للإجابة عن سؤال الدراسة الأول؛ تم استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لجميع فقرات الاستبانة المستخدمة في هذا البحث، حيث أسفرت نتائج البحث عن أن المتوسط الحسابي الكلي للتوعية الرقمية ذا الإجابة الصحيحة في الاختبار القبلي، هو 1.28، وبانحراف معياري وقدره 22,، في حين كان المتوسط الحسابي الكلي للتوعية الرقمية ذو الإجابة الصحيحة في الاختبار البعدي،

هو 1.93، وبانحراف معياري قدره 23, من إجمالي فقرات الاستبانة. ويمكن القول، أنه من خلال النظر في النتيجتين السابقتين يتبين من الفروق أن مستوى التوعية الرقمية أصبح عالياً مما يعزز رؤية الباحثتين بضرورة تطبيق البرنامج المقترح (التوعية الرقمية).

وللإجابة عن السؤال الثاني؛ تم حساب الفروق في المتوسطات الحسابية لكل فرد من أفراد العينة في التطبيقين القبلي والبعدي، وذلك بتطبيق اختبار (paired samples t-test). جدول رقم 1 يوضح ذلك.

جدول رقم 1

نتائج اختبار (ت) للتطبيقين القبلي والبعدي

ترتيب التطبيق	أفراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	مستوى الدلالة	حجم التأثير Cohen,s) (d
قبلي	17	1.3	0.216390	10–	16	.000	2.5
بعدي	17	2	0.22676				

يبين الجدول رقم 1، وجود فروق في المتوسطات الحسابية ذات دلالة إحصائية معنوية عند 0.000، وبدرجة حرية 16، حيث كانت القيمة التائية المحسوبة –10. أسفرت تلك النتيجة عن أن متوسط الإجابات الصحيحة للتطبيق البعدي جاءت أعلى من متوسط الإجابات الصحيحة للتطبيق القبلي. ولتحديد حجم تأثير برنامج التوعية الرقمية على أطفال الروضة، تم استخراج معادلة (Cohen's d)، لتحديد فعالية البرنامج، وتم ذلك تبعا لاختيار الباحثتين اختبار (ت) لعينتين غير مستقلتين (Paired samples t-test)، للكشف عن التقدم الفردي المحرز لكل طفل. وقدرت بـ2.5، مما يعني درجة تأثير عالية جدا، وتُرجح الباحثتان ذلك إلى أثر البرنامج المطبق من قِبلهما. وتتفق الدراسة الحالية مع كل من الدراسات التالية: دراسة (Boulton et al., 2016)، حيث أكدت على نجاح أثر البرنامج في تنمية التوعية الرقمية لدى الأطفال عينة الدراسة؛ باستخدام الأطفال الأكبر سنا لشرح أخطار الأجهزة الرقمية، وكذلك

دراسة (Maureen et al., 2018)، حيث تم استخدام برنامج القصص الشفهية والقصص الرقمية وأثبتت الدراسة نجاح ذلك في إكساب الأطفال التوعية الرقمية وسُبل مواجهة المخاطر الرقمية. وأيضا تتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة (Lorenz et al., 2012)، التي أسفرت عن عدم وجود وعي لدى الطلاب في أخطار الأجهزة الرقمية ورجح سببها للقصور المنهجي في المدارس، ودراسة (Ebbeck et al., 2016) التي أكد فيها أولياء أمور الأطفال على ضرورة إدراج التوعية الرقمية في المناهج المدرسية لحماية أطفالهم من مخاطرها. واتفقت هذه الدراسة أيضا مع دراسة القحطاني (2018) التي أكدت على أهمية تضمين أخلاقيات استخدام الأجهزة الرقمية ضمن مقرر التقنيات التربوية بالجامعة. وتتفق مع دراسة شرف والدمرداش (2014) التي أكدت على ضرورة إدراج برنامج التوعية الرقمية في المناهج المدرسية. إلا أن النتائج تختلف عن دراسة (Gayatri et al., 2015)، التي بينت أن أطفال العينة كان لديهم مسبقا وعي في استخدام الرقم السري، والتعامل مع بطاقات الشراء وكذلك البطاقات التي تظهر لهم تلقائيا، وقد يرجع ذلك إلى أن أعمار الأطفال في دراستهم كانت 10 سنوات فما فوق.

التحليل النوعي

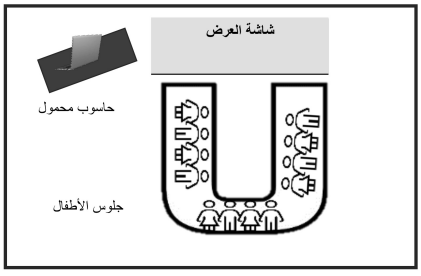
سيتطرق التحليل هنا إلى النتائج التي استمدتها الباحثتان من ملاحظاتهما ونقاشهما مع المعلمة، وتلك التي استمداها من ملاحظة ومناقشة الأطفال.

المعلمة: أثناء حضور بعض الحصص لوحظ أن المعلمة استخدمت خلال تطبيق الدراسة جهاز الحاسوب المحمول لعرض الأفلام الخاصة بالدراسة على شاشة العرض الموجودة داخل الفصل، كما استخدمت الدمى لإعطاء الأطفال نصائح عند استخدام الأجهزة الرقمية بأنواعها بشكل آمن خلال السرد القصصي. وبالإضافة إلى ذلك اتبعت المعلمة أسلوب النقاش مع الأطفال حيث تحكي لهم عن موقف لطفل يستخدم أحد الأجهزة الرقمية سواء مراعيا للسلامة الرقمية أم لا من تجاربها الشخصية، وتطلب من الأطفال التعليق على تصرف

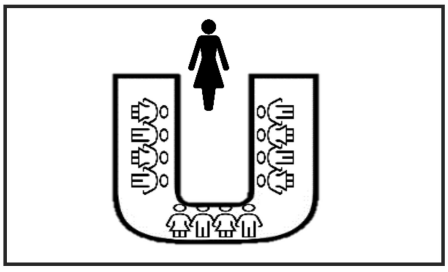
الطفل. كما كانت تشجع الأطفال باستعراض بعض المواقف التي مرت بهم، وتذكر بين الفينة والأخرى أحد نقاط السلامة الرقمية أثناء تدريس الخبرات الروضة المختلفة، ويتم فيها استخدام أحد الأجهزة الرقمية لعرض الدرس أو أحد الأنشطة التعليمية. فعلى سبيل المثال عندما أرادت إدخال رقمها السري على جهازها، نبهت الأطفال إلى عدم إعطاء الرقم السري لأحد غير الوالدين.

وجدير بالذكر أن الأطفال كانوا يجلسون على شكل U كما هو موضح بالرسم (رقم1) مواجهين بعضهم البعض، مما شجعهم على المشاركة في التعليق على بعضهم البعض عند إثارة نقطة ما عن الفيلم. وبعد الانتهاء من عرض الفيلم حرصت المعلمة على مناقشة الأطفال عن نقطة التوعية المذكورة بالفيلم، كما حرصت على إعادة عرض الفيلم متى ما دعت الحاجة، أو إذا طلب الأطفال ذلك منها.

وعند استخدام المعلمة للدمى كانت تقف المعلمة أمامهم وبيدها الدمية وتتحرك بينهم بين فترة وأخرى وهي تتحدث كما هو مبين بالرسم (رقم 2).



رسم (1) طريقة جلوس الأطفال أثناء مشاهدة الأفلام



رسم (2) طريقة جلوس الأطفال أثناء استخدام الدمى

وتم توجيه الأسئلة التالية للمعلمة:

1 – هل تتطرقين أنت أوالمشرفة أو الموجهة لتلك المفاهيم الموجودة في منهج رياض الأطفال بدولة الكويت وتعتبر جزءا من التوعية الرقمية؟

2 – هل استخدمت أفلام للتوعية الرقمية مع الأطفال من قبل؟

3 – ما رأيك في الأفلام؟

4 – هل يستخدم الأطفال أجهزة الحاسوب الموجودة في ركن الحاسوب؟

وفي تحليل الإجابات تبين أن المعلمة تتطرق بعض الشيء إلى المحافظة على الحاسوب من التلف والجلسة الصحيحة، كما تعرض عليهم الصور إذ أن الأطفال لا يستخدمون الأجهزة الرقمية؛ بالرغم من توافر الحاسوب في الفصل. وأوضحت بأن تركيزهم كمعلمات ينصب على أجزاء الحاسوب وأسمائها، أما التفاصيل فالأمر متروك لكل معلمة واجتهادها. أما بالنسبة للموجهة والمشرفة، فقد تبين أن بعضهن أحيانا يقمن بإعطاء تفاصيل شفوية، وأحيانا أخرى فهن لا يتطرقن لذلك نهائيا. كما بينت الإجابات أيضا أن الأطفال لا يستخدمون أجهزة الحاسوب الموجودة في ركن الحاسوب إذ أن الطفل نادرا ما يختار ركن الحاسوب بالإضافة إلى أن الأجهزة قديمة بعض الشيء. وأوضحت المعلمة أن هذه هي المرة الأولى التي يتم فيها توعيتهم رقميا، والمرة الأولى التي يتم فيها استخدام أفلام كهذه معهم. وأبدت إعجابها بالأفلام إذ أنها تعرض الموضوع على شكل قصة، ولكل نقطة فيلم خاص، بالإضافة إلى أن قصر الفيلم سمح لها بإعادته سواء في نفس الوقت أو عرضه في أوقات أخرى. وعبرت المعلمة عن سعادتها باندماج الأطفال بكل الأفلام وإلحاحهم عليها لإعادتها من فرط استمتاعهم بها.

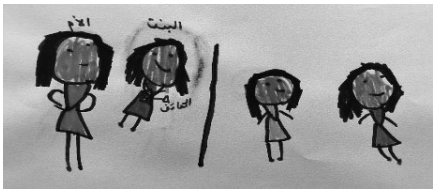
ويجدر التنويه إلى أن المعلمة تفوقت باستخدامها للدمى التي كانت على شكل حاسوب محمول وهاتف نقال وجهاز لوحي، كما هي موضحة في صورة (رقم 1)، لتحكي للأطفال قصصا توضح أحد نقاط السلامة الرقمية وتعلمهم وتنصحهم باتباع السلوكيات الصحيحة. كما حرصت المعلمة على تغيير نبرة صوتها لتبين للأطفال أن الدمية هي التي تتكلم، وعلى سبيل المثال لا الحصر، استخدمت المعلمة الدمية التي على شكل الهاتف النقال لسرد قصة تدور وقائعها في المنزل لطفل يود تصوير والده دون استئذانه، إلا أن الاب نصح الطفل بأن عليه ان يستأذن قبل تصوير الغير حتى إن كان من يرغب بتصويره شخص يعرفه،

وبدأت الدمية بمحاورة الأطفال وطرح بعض الأسئلة عن الاستئذان عليهم لتتأكد من استيعابهم للموقف، وبالتالي تحقيق هدف استيعاب السلامة الرقمية.

وبعد الانتهاء من شرح السلامة الرقمية حرصت المعلمة على تشجيع الأطفال القيام ببعض الأنشطة مثل حل أوراق العمل والتعبير بالرسم عما تم شرحه. إلا أنها أشارت في الوقت ذاته إلى صعوبة توضيح بعض نقاط التوعية للأطفال مثل الرقم السري والغرباء، لذا قامت المعلمة باستخدام وسائل تعليمية وأنشطة متعددة لعرض نفس الموضوع مثل الأفلام والدمى وأوراق العمل والرسم التي أثارت تشويق ومتعة الأطفال. وفيما يتعلق بأوراق العمل، تطلب المعلمة من الأطفال بحل ورقة العمل بعد شرح نقاط السلامة الرقمية، فلوحظ أن بعض الأطفال يقوم بالتعليق على صور ورقة العمل، والبعض الآخر يحاور الآخرين بخصوص الصور. وأبدى بعض الأطفال أحيانا متعتهم في مساعدة أقرانهم ممن لم يستطع أو تأخر في حل ورقة العمل. وأما عن نشاط الرسم، كانت المعلمة تطلب من الأطفال رسم شيئا ما يعبر عن أحد مهارات السلامة الرقمية أو الأجهزة الرقمية. ففي الحصة المتعلقة بأنواع الأجهزة الرقمية، على سبيل المثال، رسم العديد منهم الحاسوب المحمول (رسم رقم 3). وعندما سُئلوا من قبل الباحث لماذا اختاروا رسم الحاسوب المحمول، أجاب الأغلبية لأن المعلمة تستخدمه في الصف أو أحد أفراد الأسرة يستخدمه في البيت.

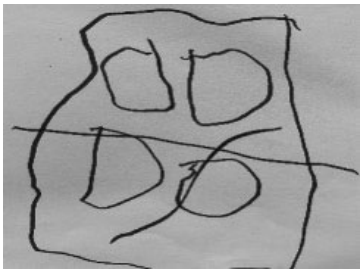
رسم (3) رسوم مختلفة للحاسوب المحمول

أمثلة لبعض رسوم الأطفال.



رسم (4) أم غاضبة لأن ابنتها تستخدم الهاتف ولا تلعب مع صديقتها

رسم (5) طفل يستخدم الهاتف لتصوير نفسه



رسم (6) طفل وضع علامة × على الآيباد

رسم (7) طفلة رسمت الانشغال بالآيباد ودخول اللص

قام أحد الأطفال برسم الأيباد ثم وضع عليها × كما في رسم 6. وعندما سُئل عن السبب أجاب أنها تضر العين. علقت المعلمة أن والدي هذا الطفل متشددون جدا معه بتطبيق بعض القواعد عند استخدام الأجهزة الرقمية. طفلة أخرى رسمت قصة لدخول لص إلى المنزل عندما كانت هي مندمجة باللعب على الأيباد ولم تنتبه لما يحدث حولها وجاءت الأم وضربت اللص رسم 7.

الأطفال: لوحظ استمتاع الأطفال بالأفلام وذلك من خلال الابتسامة التي رُسمت على وجوههم وهم يشاهدون الأفلام وتفاعلهم خلال الفترة، بل أن بعضهم كان يضحك بصوت عال، والبعض يطلب إعادة الفيلم بسبب سرعته. كما أبدى جميع الأطفال سعادتهم لاستخدام الدمى وأحبوها، وكثيرا ما كانوا يطلبون من المعلمة أخذ الدمية ليقوموا باستخدامها مع زملائهم، وبعضهم ألف قصة عن

الدمية وكيفية استخدام الأجهزة الرقمية، وآخرون جعلوا الدمية تعطي نصائح وترشدهم للسلوك السليم عند استخدام الجهاز الذي تمثله الدمية. كما شارك الأطفال بعرض مواقف مروا بها عندما قام أشخاص باستخدام أحد الأجهزة الرقمية للتصوير.

وتم طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

1 – ما الأجهزة التي تستخدمها في المنزل.

2 – هل تلتزم بالمدة المطلوبة لاستخدام الجهاز؟

3 – إذا ظهر لك أثناء اللعب على الجهاز شخص لا تعرفه وطلب منك أن يلعب معك، هل تسمح له؟

4 – هل تستأذن الآخرين لاستخدام أجهزتهم؟

تبين من الإجابات بأن أغلب الأطفال يستخدمون الأيباد والهاتف الخاص بالأم للعب ومشاهدة اليوتيوب، ويتوافق ذلك مع نتائج دراسة سابقة (Dashti & Yateem, 2018)، تُشير إلى أن الأغلبية يلعبون أو يشاهدون اليوتيوب، وتلك التي أتت بها دراسة حشيش (2018) بأن اليوتيوب من أكثر المواقع التي يستخدمها أطفال المرحلة الابتدائية. كما أوضح أغلب الأطفال بأنهم لا يلتزمون إن كانت الأجهزة تخصهم، أو تخص الغير، فإنهم يلتزمون فقط؛ نزولا عند رغبة صاحب الجهاز. وأوضح البعض أن الأهل يجبرونهم على الالتزام بالوقت عن طريق التحكم بالجهاز باستخدام تطبيق أو خاصية تحديد الوقت على الجهاز. واتفق جميع الأطفال على أنهم يستأذنون الآخرين عند استخدام أجهزتهم، وأنهم يرفضون اللعب مع أي شخص لا يعرفونه إذا ظهر لهم أثناء اللعب على الجهاز وطلب منهم أن يلعب معهم.

التوصيات

خرجت الدراسة الحالية ببعض التوصيات، هي:

- تدريب المعلمات على مهارات السلامة الرقمية.
- ضرورة إدخال برنامج التوعية الرقمية ضمن مناهج المؤسسات التعليمية لتوعية الأطفال عن الآثار السلبية الناجمة من الأجهزة الرقمية ويُنصح أن تبدأ التوعية من مرحلة الرياض وتستمر إلى المراحل الدراسية الأخرى
- نظرا لعدم توافر الأجهزة الرقمية للأطفال بالروضة، توصي الدراسة بتزويد الأطفال في الروضة بالأجهزة الرقمية المناسبة لاستخدامها بما يتناسب مع الخبرات.

الخاتمة

قامت الدراسة بقياس أثر برنامج مقترح للتوعية الرقمية لتنمية مهارة السلامة الرقمية لدى أطفال الروضة بدولة الكويت. استخدمت عدة أدوات تناسب موضوع البحث وتوصلت الى أهمية توعية أطفال رياض الأطفال بالكويت؛ لما له من أثر في تعزيز ثقافة السلامة الرقمية منذ الصغر، وأهمية تضافر جهود المعنيين في الشأن التربوي في إيصال هدف البحث. كما ذُيّل تقرير البحث ببعض التوصيات التطبيقية، أملا في تحقيق الإضافة إلى رصيد الأدبيات الاختصاصية.

The Impact of the Digital Awareness Program on Kindergarten Children's Acquisition of Digital Safety Skills

Dr. Fatimah A. Dashti
College of Education
Kuwait University

Prof. Azizah Kh. Yateem
College of Basic Education
PAAET

State of Kuwait

Abstract

The current study adopts a quasi-experimental approach. It aims to measure the impact of a proposed digital awareness program for the development of e-safety skills among kindergarten children in the State of Kuwait. A 12-item questionnaire was constructed and applied before and after the program. The researchers were keen to attend, observe the application of the program, and to interview the class teacher and the children. The study sample consisted of 17 children (boys and girls) from kindergarten second level. Films, puppets, and worksheets designed and produced by the researchers were used as instructional media. Findings showed that the digital awareness program helped the children acquire e-safety awareness. The interviews with both the children and the class teacher showed that the children enjoyed the program. The class teacher recommended applying the digital awareness program in all kindergartens in Kuwait.

Key words: Digital awareness, e-safety, Kindergarten, Films, Puppets.

المراجع

حشيش، نسرين يسري (2018). مهارات المواطنة الرقمية اللازمة لتلاميذ مرحلة التعليم الأساسي. *دراسات في التعليم الجامعي*. عدد 39. 408–427. http//:search.mandumah.com/record928585/

الدهشان، جمال علي (2016). *المواطنة الرقمية مدخلا للتربية في العصر الرقمي*، نقد وتنوير.

https//:www.academia.edu/38175102/%D8%A7%D9%84%-D9%85%D9%88%D8%A7%D8%B7%D9%86%D8%A_9%-D8%A7%D9%84%D8%B1%D9%82%D9%85%D9%8A%-D8%A_9%D9%86%D9%82%D8%AF_%D9%88%-D8%AA%D9%86%D9%88%D9%8A%D8%B_1pdf

سعادة، جودت والسرطاوي، عادل (2003). *استخدام الحاسوب والإنترنت في ميادين التربية والتعليم*، ط1. عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.

السكري، ميّ (2019، سبتمبر 10). أطفال في الكويت ضحايا ابتزاز الكتروني. *القبس*. صفحة 18.

شرف، صبحي والدمرداش محمد (2014). *معايير التربية على المواطنة الرقمية وتطبيقاتها في المناهج التدريسية*. ورقة عمل قدمت في المؤتمر السنوي السادس. جمهورية مصر العربية. ص129–147.

عطية، إيمان (2019، فبراير 21). مجرمون يتربصون بالأطفال على وسائل التواصل الاجتماعي. *القبس*. صفحة 13.

القايد، مصطفى (2014). *مفهوم المواطنة الرقمية*. مقالة، موقع تعليم جديد. المركز العربي لأبحاث الفضاء الإلكتروني.

القحطاني، أمل سفر (2018). مدى تضمن قيم المواطنة الرقمية في مقرر تقنيات التعليم من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، 26(1)، 57–97.

وزارة التربية (2018). *دليل المعلمة للخبرات التربوية في رياض الأطفال. المستوى الثاني (2017–2018)*. دولة الكويت. الموقع الالكتروني (moe.edu.kw)/

وزارة التربية – دولة الكويت (2019). كراسة الطفل مرحلة رياض الأطفال– المستوى الثاني– الجزء الأول (2019–2020).

وزارة التربية– دولة الكويت (2019). *الموقع الالكتروني* كراسة الطفل، 2(ج1)، pdf.2020/2019 (moe.edu.kw).

كفافي، حنان (2016). تصور مقترح لتنمية وعي تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي بثقافة المواطنة الرقمية. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، عدد خاص، 345–378. http//:search.mandumah.com/record857103/

Al-Dahshan, Jamal A. (2016). Digital citizenship as an introduction to education in the digital age, criticism and enlightenment. https://www.academia.edu/38175102/%D8%A7%D9%84%-D9%85%D9%88%D8%A7%D8%B7%D9%86%D8%A9_%-D8%A7%D9%84%D8%B1%D9%82%D9%85%D9%8A%-D8%A9_%D9%86%D9%82%D8%AF_%D9%88%-D8%AA%D9%86%D9%88%D9%8A%D8%B1_pdf

Al-Qahtani, Amal (2018). Digital Citizenship Values Included in the Educational Technologies Curriculum from the Faculty's Point of View. (in Arabic). *IUJEPS*. 26 (1). p 57 -97. DOI: http://dx.doi.org/10.33976/iugjeps.v26i1.2524.

Al-Qayed, Mustafa (2014). The concept of digital citizenship. New Education Site. Arab Center for Cyberspace Research.

Al-Sukkary, M. (2019, September 10). Kuwaiti Children Are Victims of Electronic Blackmail, (in Arabic). *Alqabas,* P.,8.

Atiyah, Eman (2019, February 21). Criminals Ambush Children in Social Media, (in Arabic). *Alqabas.* p 13.

Barnard-Wills, D. (2011). E-Safety education: young people, surveillance and responsibility. *Criminology and Criminal Justice*, 1-17.

Boulton, M.; Boulton, L.; Camerone, E.; Down, J.; Hughes, J.; Kirkbride, C.; Kirkham, R.; Macaulay, P. & Sanders, J. (2016). Enhancing Primary School Children's Knowledge of Online Safety and Risks with the CATZ Cooperative Cross-Age Teaching Intervention: Results from a Pilot Study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* https://www.liebertpub.com/journal/cyber, 19(10), 609-614.

Byron, T. (2008). The Byron review action plan: Children and new technology. Retrieved from http://www.bowhill.devon.sch.uk/files/Byron_Review_Action_Plan.pdf

Cohen, L. & Manion, L. (2000). *Research Methods in Education*, 5th edition, London: Routledge Flamer.

Cranmer, S.; Selwyn, N.; Potter, J. (2009). Exploring Primary Pupils' Experiences and Understanding of 'e-Safety'. *Educ. Inf. Techno*, 14, 127-142.

Dashti, Fatimah A. & Yateem, Azizah K. (2018). Use of Mobile Devices: A Case Study with Children from Kuwait and the United States. *International Journal of Early Childhood,* 50 (1), 121-134. http://alerts.springer.com/re?l=D0In6a2tqI6jpcjftIm).

Ebbeck, Marjory; Yim, Hoi Yin Bonnie; Chan, Yvonne; & Goh, Mandy (2016). Singaporean Parents' Views of Their Young Children's Access and Use of Technological Devices. *Early Childhood Education Journal*, 44 (2). 127-134.

Gayatri, G.; Rusadi, U.; Meiningsih, S; Mahmudah, D.; Sari, D.; Karman, K. & Nugroho, A. (2015). Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika,* 6 (1). Retrieved from https://media.neliti.com/media/publications/122672-EN-digital-citizenship-safety-among-childre.pdf

Giant, N. (2013). *E-safety for the i-generation: Combating the misuse and abuse of technology in schools.* London: Jessica Kingsley.

Hashish, N. (2018). Digital Citizenship Skills for Preparatory Stage Students, (in Arabic). *University level Studies*, 39, 408-427.

Kafafy, H. (2016). Suggested Framework to Develop Preparatory Stage Students' Awareness of Digital Citizenship Culture, (in Arabic). *ASEP*. Special edition, p345-378. http://search.mandumah.com/record/857103

Lorenz, B.; Kikkas, K. & Laanpere, M. (2012). Comparing Children's E-safety Strategies with Guidelines Offered by Adults. *The Electronic Journal of e-learning*, *10(3), 326-338.*

Maureen, I. Y., van der Meij, H. & de Jong, T. (2018). Supporting Literacy and Digital Literacy Development in Early Childhood Education Using Storytelling Activities. *International Journal of Early Childhood, 50*(3), 371-389. https://doi.org/10.1007/s13158-018-0230-z

Ministry of Education, Kuwait (2018). Teacher's Manual for Kindergarten Edu. Experiences. Second Level. (2017-2018). Retrieved from كراسة الطفل م2ج1 2019.2020.pdf (moe.edu.kw)

Ministry of Education, Kuwait (2019). Student book for Kindergarten. First Level. Part 1 (2019-2020). Retrieved from كراسة الطفل م2ج1 2019.2020.pdf (moe.edu.kw)

Ministry of Education, Kuwait (2019). Student book for Kindergarten. Second Level. Part 1 (2019-2020). Retrieved from

Nicolaidou, I. & Venizelou, A. (2020). Improving Children's E-Safety Skills through an Interactive Learning Environment: A Quasi-Experimental Study. *Multimodal Technologies and Interaction,* 4(2), 10. doi:10.3390/mti4020010.

Saadeh, J. & Al-Sartawi, A. (2003). Using the Computer and the Internet in Education Spheres, (1st ed.), (in Arabic). Dar Al-Shorouq.

Sharaf, S. & Demerdash, M. (2014). Standards for digital citizenship education and its applications in school curricula, (in Arabic). Working paper presented at the Sixth Annual Conference. Egypt, 129-147. Retrieved from:https://www.slideshare.net/m_eldemerdash70/ss-61502296

Smith, Peter K.; Mahdavi, Jess; Carvalho, Manuel; Fisher, Sonja; Russell, Shanette; Tippett, Neil (2008). Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49 (4), 376-385.

UK Safer Internet Centre: https://www.saferinternet.org.uk/advice-centre/young-people/resources-3-11s