

النتائج والتوصيات في “الثقافة الإلكترونية للطفل كأحد مستحدثات العصر الرقمي”

إعداد
ياسر اللحيدان
الرقم الجامعي
251001555

دراسات نقدية 2_2 MGM813-2



التكليف التاسع

Chapter
01

أهداف الورقة ومسار النتائج

- تهدف الورقة إلى التعرف على مفهوم الثقافة وثقافة الطفل كمدخل للثقافة الإلكترونية.
- عرض مصادر الثقافة الإلكترونية الأكثر شيوعًا وتأثير العوامل في تشكيلها.
- تقديم توصيات في ضوء الإيجابيات والسلبيات لتفعيل الإيجابيات وبناء ثقافة الطفل الرقمي.
- يقول الباحث: “تهدف ورقة العمل الحالية إلى التعرف على مفهوم الثقافة وثقافة الأطفال كمدخل للثقافة الإلكترونية... وعرض المصادر والعوامل التي تؤثر في تشكيل ثقافة الأطفال... وتوصيات مقترحة في ضوء ما عُرض من إيجابيات وسلبيات.”

Chapter
02

مصادر الثقافة الإلكترونية الأكثر شيوعًا

- يقول الباحث: "مصادر الثقافة الإلكترونية شيوعًا واستخدامًا لدى الأطفال وهي:
الإنترنت – الألعاب الإلكترونية – التطبيقات APPS "
- هذه المحاور الثلاثة تشكّل لبّ المعروض الذي تُبنى عليه بقية النتائج والتوصيات.

Chapter
03

الإنترنت: مصدر غني ومتعدد الأبعاد

- يقول الباحث: "الإنترنت شبكة تُعدّ مصدرًا غنيًا للمعلومات والمعارف... أداة تعليمية محفزة... تتيح مشاهدة المحتوى المفيد... وتوفّر فرصًا للتواصل عبر الشبكات الاجتماعية لتبادل المعلومات والمعارف."
- سياق الاستخدام: "تشير نتائج العديد من الدراسات المسحية إلى زيادة ملحوظة في معدل استخدام الإنترنت خلال السنوات العشر السابقة، خاصة مع توافر الهواتف الذكية والأجهزة المحمولة."

الألعاب والتطبيقات: بيئات تفاعلية مُشكّلة للسلوك

Chapter

04

- الألعاب الإلكترونية: بيئة تفاعلية تجذب الأطفال، ويمكن توظيفها تربويًا إذا حُدِّدت المعايير المناسبة للمحتوى والزمن. (مستفاد من إطار المصادر المعتمدة في الورقة)
- التطبيقات (:APPS) تعدد الأصناف (تعليمية/ترفيهية/اجتماعية) يفرض انتقائية واعية عند الأسرة والمدرسة لتوجيه الاستخدام.

من النتائج إلى الأهداف

- الهدف كان تعريفاً بالمفهوم وتحديد المصادر والعوامل؛ وقد حققت النتائج ذلك بتثبيت ثلاثية: الإنترنت/الألعاب/التطبيقات.
- سياق الاستخدام المتزايد يدعم أهمية التدخل التربوي المنظم.
- الحاجة إلى “الانتقائية المعلوماتية”:
 - يقول الباحث: “ضرورة توفر الوعي الكافي بالانتقائية المعلوماتية؛ لأخذ ما ينفع وترك ما يضر.”

كيف تتوافق النتائج مع الأدبيات؟

Chapter

06

- . تتسق الورقة مع دراسات مسحية تشير إلى زيادة استخدام الإنترنت عالميًا/عربيًا خلال العقد الأخير.
- . التركيز على المصادر الثلاثة يتوافق مع الاتجاه العام في أدبيات ثقافة الطفل الرقمية.
- . الفارق: الورقة وصفية/تنظيمية أكثر من كونها ميدانية إحصائية.

توصيات مباشرة من الورقة

Chapter

07

- . يقول الباحث: “توصيات مقترحة في ضوء ما عُرض من إيجابيات وسلبيات هذه المصادر الإلكترونية بهدف تفعيل الإيجابيات لبناء ثقافة طفل العصر الرقمي.”
- . محاور التوصيات (صياغة تنفيذية مستندة للنص):
 1. تنمية الوعي الانتقائي المعلوماتي لدى الطفل والأسرة والمدرسة.
 2. توجيه الاستخدام داخل المصادر الثلاثة (الإنترنت/الألعاب/التطبيقات) نحو المحتوى التعليمي المفيد.
 3. إدارة الزمن الرقمي وتحديد معايير وضوابط للاستخدام.

- . حقيبة توعية أسرية/مدرسية عن “الانتقائية المعلوماتية” (أمثلة عملية، قوائم تحقق مختصرة).
- . قائمة بيضاء دورية بمواقع/تطبيقات تعليمية موثوقة مناسبة للعمر.
- . اتفاق أسري حول الوقت والمحتوى (قاعدة 20-20-20 للراحة البصرية، ونوافذ استخدام محددة).
- . جلسات صفية قصيرة لتعليم مهارات البحث الآمن والتقييم السريع للمحتوى.

ملخص النتائج والتوصيات

Chapter

09

- . نتائج: مصادر الثقافة الإلكترونية الأساسية = الإنترنت/الألعاب/التطبيقات؛ استخدام متزايد مدفوع بالأجهزة الذكية؛ حاجة ملحة للانتقائية المعلوماتية.
- . توصيات: تفعيل الإيجابيات عبر التوجيه والانتقائية وإدارة الوقت؛ تحويلها إلى إجراءات عملية في الأسرة والمدرسة.

الورقة البحثية: "الثقافة الإلكترونية للطفل كأحد
مستحدثات العصر الرقمي."

اسم الباحث: د. يارا إبراهيم محمد إبراهيم.

الجهة التابعة: جامعة أسيوط – وكلية كلية رياض
الأطفال للدراسات العليا والبحوث

جهة النشر: مجلة التربية وثقافة الطفل – جامعة المنيا،
كلية التربية للطفولة المبكرة (عدد خاص بحوث المؤتمر
العلمي الثالث).

سنة النشر: 2019



Chapter

10

المراجع



مجموعة جامعة
الجميع الذكية
للتعليم القابضة

MIDOCEAN
UNIVERSITY



شُكراً لكم

