تطبيقات الأطفال العربية على (الأندرويد): دراسة تحليلية لتوجهات الاستخدام

The Children's Arabic Applications on Android: An Analytical study

عبد الله محمود عدوي
أستاذ مشارك/ الجامعة الأمريكية الدولية

Abdallah Mahmoud Adway
Associate Professor/ American International Theism University/ Florida
adawiedu@gmail.com

تاريخ الاستلام: 22/ 1/ 2022م، **تاريخ القبول:** 18/ 9/ 2022م.

Received: 22/ 1/ 2022, **Accepted:** 18/ 9/ 2022.

DOI:

E-ISSN: 2616-9843

P-ISSN: 2616-9835

https://journals.qou.edu/index.php/jrresstudy

ملخص

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تطبيقات) (الأندرويد) (العربية الموجهة للأطفال لفهم التوجهات نحوها وطبيعة استخدامها الذي ينعكس على دورها في تثقيف الطفل العربي وتعزيز المعرفة لديه، لا سيما مع اندماج الأفراد في البلاد العربية بالتقنيات الرقمية في عصر الثورة التقنية الحديثة، والتي عززت الشخصية والذاتية والتفاعلية للمشاركين مع ثقافات وبيئات لا محدودة، حيث إن الطفل العربي كأية شريحة في المجتمع تأثر واندمج بهذه التقنيات، وصار جمهوراً مستهدفاً بإنتاجات وتطبيقات متخصصة، ونال نصيبه من محتوى هذه التقنيات متأثراً بمضامينها التي أسهمت في تغذيته الثقافية. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي وأسلوب تحليل المحتوى لتطبيقات (الأندرويد) العربية على Google play والموجهة للطفل باللغة العربية. خلصت الدراسة إلى أن اهتمام الأطفال العرب يبرز في تطبيقات (الأندرويد) المتخصصة بتعليم الحروف العربية والألعاب، فيما يقل هذا الاهتمام في التطبيقات الأخرى، ليسجل الاهتمام الأدنى في التطبيقات الثقافية والتعليمية. فضلاً عن ضعف توجهات الأطفال نحو التطبيقات العربية عموماً مقابل نظيراتها الأجنبية، ما يستدعي تعزيز التواجد العربي في الثقافة العالمية كمّاً ونوعاً للحفاظ على الطفل العربي وثقافته وهويته من خلال الدفع ببرامج جادة وفعّالة تقنع الطفل بشكلها ومحتواها، وتوفر له احتياجاته من تطبيقات جذّابة تحد من توجهه للبرامج الأجنبية.

الكلمات المفتاحية: التطبيقات، (الأندرويد) ، التقنيات الرقمية، الثقافة، الطفل العربي.

Abstract

This study aims to analyze Arabic Android applications for children and to understand their reflections in educating the Arab child and enhancing his knowledge. In the age of technology, individuals in the Arab countries have been so connected with digital technologies, which have enhanced the personality, subjectivity, and interaction of the participants with unlimited cultures and environments. The Arab child, like any segment of society, was affected by these technologies and has become a target audience for companies and individuals to design such specialized products and applications which played a role in nurturing the cultural side of the Arab child. The study used the descriptive approach and the content analysis method for the Arabic Android applications on Google play, which are directed to the children in the Arabic language. The study concluded that the Arab children›s interest is important in Android applications specialized in teaching Arabic letters and games, while this interest is less in other applications, to record the lowest interest in cultural and educational applications. In addition to the weak orientation of children towards Arab applications in general compared to their foreign counterparts, this requires strengthening the Arab presence in the global culture: both quantity and quality, in order to preserve the Arab child, his culture and identity by providing effective applications that convince the child of their form and content.

***Keywords**: Applications, Android, Digital technologies, culture, Arab children.*

المقدمة

تسارعت وتيرة ظهور التقنيات الاتصالية خلال السنوات القليلة الماضية بصورة لافتة، وشهدت بداية هذا القرن تحولاً في وسائل الإعلام وظهور ما عرف بالإعلام الرقمي أو إعلام المواطن أو الإعلام الاجتماعي، وعززت تقنيات هذا الإعلام التفاعلية، ورفعت من مكانة الفرد في عالم جديد، مكنه من الوصول لبيئات كثيرة، فضلاً عن إمكانية طرقه لأبواب أوصدت في الأزمنة الغابرة، فكل من لديه حساب على (تويتر) أو (فيس بوك) أو غيرها من التقنيات الجديدة سواء كان رئيساً أو مرؤوساً يمكن لمن شاء الوصول إليه وتوجيه استفساراته ولومه ونقده بما يشاء.

مع التحول الكبير الذي شهده العالم كان العرب وبلدانهم كأي مجتمعات أخرى تأثرت بهذا التحول، فدخلت هذه التقنيات العالم العربي ودمجت مواطنيه بالمنظومة العالمية، وأدخلتهم في تلك الآفاق الواسعة، ولم يقتصر هذا الدمج على شريحة دون أخرى؛ فالفرد أو الإنسان العربي أيا ًكان جنسه أو عمره وقع في أسر التكنولوجيا الحديثة، ووجد فيها ما يلبي رغباته وحاجاته.

الطفل العربي كان له حظ كبير في مختلف تقنيات الاتصال الجديدة، فهو عرضة لكل مستجدات الاتصال التي تجذبه محتوياتها ومزاياها للانغماس فيها؛ فالاتصال والتواصل ليسا حكراً على الكبار ولا دافعاً مقصوراً على فئة دون غيرها، إذ إنه دافع ذاتي نابع من كون الإنسان اجتماعي بطبعه؛ فوسائل الإعلام الرقمي عموماً محل اهتمام الكبير والطفل والمرأة والرجل، فضلاً عن الخصوصية التي توفرها لكل شريحة من المجتمع بتوفير ما يلزمها وما يتناسب واهتماماتها وطبيعتها. وقد وفرت وسائل الإعلام الرقمي كمّاً هائلاً من المعرفة التي يتعرض لها الطفل ويتسلسل إليه ما فيها، وبذلك تساهم في صياغة ثقافته بثقافة تعتمد على المحتوى الذي يتعرض له، وفضاءات الاتصال الرقمي يمكن أن يكون فيها من المفيد ما ينمي لدى الطفل العربي ثقافة إيجابية تتوافق وهويته العربية والإسلامية، كما أن انفتاح الطفل على الثقافات الأخرى يعرضه لما فيها من إيجابيات وسلبيات قد لا تتوافق مع هويته العربية أو تتناقض معها.

على الرغم من تحديات تقنيات الاتصال الرقمي على الطفل العربي، إلا أنه لم يعد هناك مناص من التعامل معها، فلعل سلبياتها والوقوف على التحديات التي جلبتها وألقت بها في ثقافتنا العربية لم يعد ذو جدوى في ظل التعاطي الواسع والانغماس الكبير بها من مختلف شرائح مجتمعنا لاسيما الأطفال، لذا فإن الأجدى هنا إشعال الشموع وسط هذه الحالة من الانفلات الثقافي، والوقوف على المفاصل المهمة في بناء الثقافة الهادفة في إطار الهوية

العربية، وهذا لا يتسنى إلا بالبحث في صناعة إعلام تفاعلي فعّال قادر على إشباع حاجات الطفل وبمستوى مقنع وممتع وجذّاب.

أهمية الدراسة

تكمن أهمية هذه الدراسة في تناولها لأحد أهم روافد المعرفة الثقافية المعاصرة للطفل العربي، فتطبيقات الهواتف الذكية تحمل أشكالاً وأنواعاً مختلفة من الثقافة الجيدة والرديئة، والتي يجدر الاهتمام بها لفهم تحديات الجيل العربي الناشئ وحاجاته، ليتسنى توجيهه وحمايته بما يتناسب والواقع الجديد، وقد أسهم ظهور الأجهزة الذكية واللوحية في إحداث تغيرات في طبيعة الاتصال وبرامجه؛ فقدمت الشركات العالمية ما يتناسب مع هذه الأجهزة من برامج خاصة عرفت بالتطبيقات، والتي تعنى هذه الدراسة بالبحث فيها لمعرفة دورها في تثقيف الطفل العربي من خلال ما يتوفر من تطبيقات عربية خاصة بالأطفال على (الأندوريد) .

تأتي أهمية الدراسة أيضا في ظل الانتشار الواسع للتطبيقات وسرعة سريانها بين الناس وسهولة الحصول عليها واستخدامها، وبالتالي تأثيرها على الأطفال وفئات المجتمع الأخرى كونها برامج اتصالية يؤدي الاتصال فيها إلى الرجع، من هنا تتأتى الأهمية العلمية في بحث ودراسة هذه الظاهرة ذات الأثر الكبير في الأطفال، من خلال توفير دراسة علمية تعالجها وتقدم إضافة لم تتطرق لها الدراسات العربية سابقاً.

مشكلة الدراسة

تسعى هذه الدراسة إلى البحث في تطبيقات (الأندرويد) العربية الموجهة إلى الطفل العربي لفهم التوجهات نحوها، حيث تسعى إلى تحليل هذه التطبيقات للوقوف على توجهات المضامين والاستخدام ودورهما في التوجيه الثقافي الذي يساهم في تكوين المعرفة لدى الطفل العربي، وصولاً إلى الإجابة عن السؤال التالي: كيف يمكن قراءة توجهات الجمهور نحو تحميل تطبيقات الأطفال العربية على (الأندرويد) في تثقيف الطفل؟

أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تطبيقات (الأندرويد) العربية الموجهة للأطفال لفهم اهتمامات الجمهور نحوها وفاعليتها في تثقيف الأطفال، ومناقشة دورها في تثقيف الطفل العربي وتعزيز المعرفة.

أدبيات الدراسة

الاتصال التفاعلي وثقافة الطفل العربي

يعبر الاتصال التفاعلي عن حالة التنوع في الأشكال والتكنولوجيا والخصائص التي حملتها تقنيات الاتصال الرقمية، وامتازت بميزة رئيسة هي التفاعلية، لذا فالاتصال التفاعلي هو الذي يقدم في قالب رقمي وتفاعلي، ويعتمد على اندماج النص والصورة والفيديو والصوت، فضلاً عن استخدام (الكمبيوتر) كأداة محورية في عملية الإنتاج والعرض، والتفاعلية جزء منه وهي سمة تميزه. (العبد الله، 2014) والاتصال التفاعلي الذي ظهر بداية القرن الواحد والعشرين، رغم جذوره الممتدة منذ نهاية القرن الماضي، والتي تمثلت بالمدونات والإيميل وغرف الدردشة ومحركات البحث، وتطورت لاحقاً إلى أشكال كثيرة ومتنوعة الاختصاصات ومتوفرة على مختلف الأجهزة، وزاد من وتيرة انتشارها التطور التقني للأجهزة المحمولة الذي توازى مع انطلاقة تقنيات الإعلام الرقمي.

لقد أضحت وسائل الاتصال من أهم مصادر الرفد الثقافي للمجتمعات والأفراد؛ فالمشاهد أو المتابع ينهل من الكمّ الكبير من وسائل الاتصال ذات التخصصات المختلفة ما يحلو له، ومن مختلف الثقافات في العالم، وكذلك الإذاعات والصحف والمجلات التي شكلت مصادر ثقافية للمجتمعات المختلفة، تجمع في طياتها الأخبار المحلية التي تعبر عن الثقافة المحلية، فضلاً عن الأخبار العالمية التي تعرض ثقافات عالمية بين يدي القارئ أو المشاهد أو المستمع؛ فلا حظّ لأي ثقافة كانت من الوجود إذا لم تؤازرها أجهزة الإعلام، ولم تعرف بما اهتدت إليه من وجوه الخلق والإبداع، كما أنه لا سبيل أمام أجهزة الإعلام دون زاد ثقافي يشد اهتمام الجمهور إليها ويسمح لها بإبلاغ رسالتها في مختلف المجالات (المصمودي، 1985) .

وفق نظرية الغرس الثقافي (Gerbner & Larry Gross, 1976) فإن كثافة متابعة وسائل الإعلام تؤثر في تشكيل المعتقدات والآراء وفقاً لما تبثه وسائل الإعلام، ليتكون في أذهانهم على المدى الطويل واقعاً خاصاً بهم مختلفاً عن الواقع الحقيقي، ومعززاً بالصور الذهنية التي تغرس لديهم، فتتشكل أفكارهم وأنماطهم الثقافية ورؤيتهم للأمور المختلفة. (Shrum, 2017)

يعتبر الإعلام الرقمي ذو خصوصية تميز الثقافة التي يمتلكها؛ فوسائل الإعلام الرقمي شكلت انفتاحاً على كل ما في المجتمعات، فلا حواجز على ثقافة من الثقافات أو فن من الفنون والعلوم والعادات والتقاليد، فكلها وضعت في أوعية، تشكل تقنيات الإعلام الرقمي هذه الأوعية التي تمكن أياً كان أن ينهل منها ويتعرف على ما فيها بكل يسر وسهولة، فبحركات أنامل يتنقل الشخص بين كم متنوع منها (عدوي، 2022) . وفي ظل تلاقي الثقافات في عالم اليوم وانغماس الأفراد فيها، يظهر التبادل الثقافي والاكتساب من الآخر، وهنا تختلط حسنات التبادل الثقافي بسلبيات الهيمنة التي قد تسعى بعض الثقافات لفرضها وتكرسها من وسائل الإعلام التي تملك سلطة التحكم فيها.

تشكل الثقافة الكونية التي تدفع بها العولمة في ظل الإعلام الرقمي تحدياً للثقافات المحلية والإقليمية، وبالرغم أن هذه الثقافات يمكنها إغناء الثقافة الكونية، لكنها غالباً تُدمَّر أو تقهر من قبلها، إلى حد تعتقد أنها غارقة ومبعدة إلى مقام الفلكلور، وحتى تهدد في وجودها (بال، 2008) . لذا فإن الحفاظ على الهوية العربية للأجيال الناشئة يتطلب عدم الانصياع لسطوة الثقافة الواحدة والعمل على أن تكون تنوع ثقافات، وهذا يتطلب الدفع بالثقافة العربية وجعلها في المشهد بصورة أكثر فاعلية وتأثيراً في أبنائها، فضلاً عن الشعوب والثقافات الأخرى.

تعتبر شريحة الأطفال كما غيرها من الشرائح التي تنهل جزءاً من معرفتها من وسائل الإعلام وما فيها من ثقافات الآخرين، فتشكل بذلك وسائل الإعلام الرقمي تحدياً في وجه هويتها العربية في ظل الثقافة الكونية، لاسيما إذا ما افتقدت التحصينات والتواجد الثقافي العربي في الفضاء الرقمي لحماية الأطفال وغرس ثقافتهم،

ما يستدعي التواجد والحضور للبقاء والحفاظ على الهوية العربية من الانصهار وسط الثقافات القوية المدعمة بالقوة المادية والهيمنة التكنولوجية.

أثّرت التقنيات التفاعلية الرقمية في تحول التلقي الثقافي للطفل العربي عما كان سائداً في ظل الإعلام التقليدي، ويتبين ذلك من خلال:

1. اقتصار تلقي الأطفال لمواد معينة على الفضائيات العامة وتلقيهم لمواد خاصة بهم عبر فضائياتهم، فيما أن الإعلام الرقمي فتح للأطفال كافة أبوابه مشرعة وبتنوع كبير.

2. الإعلام التقليدي ذو اتجاه واحد من الوسيلة الإعلامية إلى الطفل؛ فالطفل يتلقى الثقافة التي تريدها الوسائل الإعلامية، فيما يختار الطفل في الفضاء الرقمي من الكمّ الكبير من الألوان والثقافات ما يلائمه ويستهويه.

3. تفرض وسائل الإعلام التقليدي على الطفل الالتزام بأوقات عرض البرامج أو إعادتها، فيما تمكنه تقنيات التواصل التفاعلية من مشاهدة أي برنامج في أي وقت والتحكم بإعادته والاحتفاظ به.

4. التلفاز جهاز تقليدي ثابت يبقى في مكان مخصص في البيت يفرض على من يريد مشاهدته الجلوس أمامه، فيما أتاحت الابتكارات الجديدة وظهور الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية إمكانية المشاهدة من أماكن مختلفة من خلال حمل الجهاز واختيار المكان الذي يريده الطفل.

5. الطفل أمام الإعلام التقليدي مستقبل فحسب، ليس لديه أي دور تفاعلي إلا فيما تسمح به الوسيلة الإعلامية من مساحة في حدود ضيقة، فيما تفتح تقنيات التواصل التفاعلية أبواب التفاعل مع كل ما فيها، وتستقبل ردود الفعل والانطباعات من الجمهور.

تتعدد أشكال المعرفة والثقافة ومصادرهما التي يتلقاها الطفل العربي من خلال الإعلام التفاعلي وتقنياته المتنوعة، فهي لم تتخذ شكلاً واحداً كأداة دمج للطفل في المجتمعات والبيئات التي شكلتها، حيث جعلت لكل بيئةٍ أساليب عرض وتفاعل تتوافق مع البغية منها.

تشير الإحصائيات أن (4. 80) مليار شخص حول العالم يستخدمون (الإنترنت) حتى يوليو/ تموز (2021) ، بزيادة (316) مليونا (7. 3%) عن عددهم في مثل هذا الوقت من العام السابق، ويشكلون ما نسبته (60. 9%) من سكان العالم، وأن (4. 48) مليار شخص يستخدمون وسائل التواصل الاجتماعي، ويشكل عدد مستخدمي وسائل التواصل حالياً نسبة (56. 8%) من سكان العالم، فيما أن (91%) من مستخدمي وسائل التواصل يصلون إليها عبر أجهزتهم الجوالة. (KEMP, 21 JULY 2021) كما أن أكثر من (66%) من سكان العالم العربي يستخدمون الإنترنت عام (2021) فضلاً عن انتشار للأجهزة الجوالة. وهذه الإحصائيات مؤشر لما تحظى به تقنيات الإعلام الرقمي من اهتمام وأهمية كمصدر ثقافي للشرائح المختلفة في العالم والمجتمعات العربية.

الأطفال وتقنيات الاتصال التفاعلي

تعددت تقنيات الاتصال التفاعلي التي أسهمت في رفد الأطفال بالمعرفة والثقافة وربطهم بالآخرين، وتنوعت استخداماتهم لها. وتبرز استخدامات الأطفال فيما يأتي:

أ. التواصل: أسهمت وسائل الاتصال التفاعلي في التواصل بين الناس، ويسرت ذلك من خلال برامج وتقنيات اتصال مجانية توفر خدمات اتصال بالصوت والصورة والنصوص، وتبادل رسائل الوسائط المتعددة كالصور والفيديو، وتعد هذه المزايا من أهم ما في التقنيات الحديثة، والأطفال كما شرائح المجتمع المختلفة لديهم رغبة التواصل مع الآخر، لذا فإن الاستفادة من هذه التقنيات بالنسبة لهم حاضرة ومهمة، وتبرز من هذه التقنيات (فيس بوك) و (تويتر) ، و (واتس أب) و (سكايب) وغيرها.

ب. استخدامات للترفيه: تتجه تقنيات الاتصال التفاعلي للترفيه كأسلوب، وكوسائل هدفها الترفيه بالمقام الأول، تلتقي ومبتغى الأطفال من استخدام التقنيات المعاصرة، الذي يعتبر أساس هذه التقنيات ومحور خطابها مباشرة أو غير مباشرة، فهذه التقنيات هي وسائل ترفيه ذات وظائف متعددة. ومن أهم ما يتجه إليه الطفل لتحقيق الترفيه بصورة مباشرة:

– الألعاب: أولت تقنيات الاتصال التفاعلي ألعاب الأطفال مكانة خاصة، فتم توفير كم كبير منها من خلال مواقع (الإنترنت) والمواقع التفاعلية وتطبيقات الهواتف والأجهزة الذكية. ولم تكن مواقع التواصل الاجتماعي (كفيس بوك) مقتصرة على التواصل فحسب، إذ تتضمن أيضاً ألعاباً ترفّه عن الطفل وتلبي حاجات مختلفة لديه.

– الكرتون والرسوم المتحركة: تعتبر مشاهدة أفلام الكرتون من الاستخدامات المهمة للطفل، والتي بات لوسائل الاتصال التفاعلية دور مهم في تقديمها من خلال (يوتيوب) ، الذي يوفر مشاهدة أفلام الكرتون القديمة والجديدة، العربية منها والأجنبية بصورة سهلة ومجانية، فضلاً عن توفر تطبيقات على الأجهزة اللوحية والذكية تقدم أفلام الكرتون أيضاً، فيمكن من خلال (يوتيوب) على سبيل المثال رفع تسجيلات الفيديو وبأحجام مختلفة بصورة مجانية، لإتاحة مشاهدتها من المشاهدين مع إمكانية التعليق عليها ومشاركتها مع الآخرين.

ت. استخدامات تعليمية: تستخدم تقنيات الاتصال التفاعلية لتقديم العلوم المختلفة للأطفال، فيستخدم الأطفال المواقع التفاعلية التعليمية والموسوعات أو غرف الدردشة المتخصصة وبعض المنصات الخاصة، مثل: (Zoom) وما شابه من هذه التقنيات للتواصل مع المعلمين والحصول على المعرفة المنهجية وغير المنهجية، وبذلك يوفر الإعلام التفاعلي دروساً مدرسية وتسجيلات بالصوت والصورة لشرح الدروس، وهو ما شهده العالم خلال فترة وباء (كورونا) منذ عام (2020) ، بل إن بعض المدارس توفر كتباً إلكترونية تفاعلية تتيح للطالب مشاهدة الدرس بصوت معلم، والخضوع لاختبارات إلكترونية أثناء الدراسة.

لم تزل فكرة الاستفادة من تقنيات الاتصال التفاعلي في التعليم المدرسي في البلاد العربية في مراحل متواضعة لا سيما الدول الفقيرة منها وبتفاوت مع الدول الغنية، حيث ما تزال نسبة دمج التعليم والمعرفة المدرسية بالتقنيات الحديثة ضعيفة نسبياً مقارنة مع الدول المتقدمة التي باتت تعتمد الأجهزة اللوحية بدل

الكتب المدرسية، وتعتمد الشاشات الذكية بدل الألواح التقليدية في العرض.

تحظى تقنيات الاتصال التفاعلي بدور مهم في العملية التعليمية لاسيما في معالجة قضايا متنوعة، من قبيل تعزيز أداء الطلبة والمدرسين وزيادة قابلية النفاذ وتخفيض معدلات التسرب من المدرسة. (كلية محمد بن راشد للإدارة الحكومية، 2014) ، فلا يقتصر دورها على الترفيه، بالرغم من كونه تحصيلاً لأي عملية تتم من خلالها، إذ إن تلقي العلوم من خلالها بات مطلباً عصرياً، فهذه الأدوات تشكل مقوماً حقيقياً ودافعاً لا غنى للمدرسين عنه، فهي تفتح الباب واسعاً للوصول إلى أنواع الوثائق كلها من خلال مكتباتها وموسوعاتها أو معارضها المصورة، فضلاً عن التفاعلية في المسار التربوي النشط، وتبرز هذه المزايا في التعليم عن بعد، وبذلك أصبح نمطاً جديداً لاكتساب المعارف والمهارات وشكلاً جديداً لنهل المعرفة، فلم يسبق للمعلمين أن كانوا قريبين من تلاميذهم، ولم يسبق للمعارف أن كانت سهلة المنال بهذا الحد. (بال، 2008)

ث. استخدامات متعددة: مما يميز تقنيات الاتصال التفاعلي الجمع بين استخدامات مختلفة، وعدم اقتصار استخداماتها على شيء محدد؛ فالترفيه يمكن لمسه في أدواتها جميعها، كما يمكن الجمع بين التعليم واللعب، ومن التقنيات التي جمعت بين الاستخدامات المختلفة وتضمنتها التطبيقات، فهي متنوعة بتنوع الهدف منها والذي قد يكون برنامج تواصلي، مثل: (فيس بوك) أو (فايبر) أو (واتس أب) ، وقد يكون برنامجاً علمياً أو لعبة أو غيرها.

تطبيقات الهواتف الذكية

التطبيقات هي عبارة عن برامج صغيرة الحجم مناسبة للاستخدام من خلال أجهزة الهواتف والأجهزة المحمولة الذكية، وتهدف إلى تعزيز الهاتف المحمول؛ بحيث يكون أكثر من مجرد جهاز لإرسال الرسائل النصية والاتصال، واستخدامه في أوجه أخرى، (الصاوي، 2019) يمكن للمستخدم تحميل التطبيقات من خلال متاجر خاصة بهدف استخدامها والاستفادة من محتواها. والتطبيقات نوع من البرامج الجديدة التي ارتبطت بظهور أنظمة تشغيل وفرت إمكانات اتصالية ومعلوماتية، وشكلت طفرة في الاتصال التفاعلي، وكان لها دور في الجوانب الثقافية التي يمكن ضخها في المجتمعات الإنسانية.

تقسم أنظمة التشغيل التي تعمل عليها الأجهزة الذكية إلى ثلاثة أقسام، هي:

1. نظام تشغيل شركة (مايكرسوفت) المسمى (Windows Phone) ، ويتبع له متجر (Windows Phone) الخاص بتطبيقات (ويندوز) على أجهزة الحاسوب اللوحية والحاسوب المحمول والهواتف الذكية، وهذه التطبيقات بعضها مجاني والآخر مدفوع (microsoft) . وصدر النظام عام (2010) وهو عبارة عن سلسلة من أنظمة تشغيل الهواتف المحمولة التي طورتها (مايكروسوفت) ، فهي منصة (ويندوز موبايل) التي تستهدف في المقام الأول السوق الاستهلاكية بدلاً من سوق الشركات (Novac, Novac, & Gordan, 2017).

2. نظام التشغيل التابع لشركة

3. (أبل آيفون iPhone) والمسمى (IOS) ، أو نظام تشغيل آي، عرف في بداياته باسم (OSX iPhone) ، والاسم الرسمي السابق له حتى تاريخ (7 يونيو 2010) هو نظام تشغيل (آي فون) أو أو (إس) ، وهو نظام تشغيل ظهر في بداية (2007) كنظام تشغيل صنعته (أبل) لهاتفها (آي فون، أصبح فيما بعد النظام الافتراضي لجهاز (آي بود تاتش) واللوحي (آي باد) iPad بنسخة معدل فيها قياسات الواجهة للأخير، والنظام هو أحد أنظمة التشغيل التي تعد من أسرة نظام ماك العاشر، وبتنوع في الأجهزة بين (الآي بود تاتش) ، (الآي فون) و (الآي باد) . (Novac, Novac, & Gordan, 2017) ويتوفر لهذا النظام متجر للتطبيقات يسمى (أبل ستور) (App AppStor) ، (Store) وهو متجر التطبيقات والألعاب الخاصة به، والتي يمكن تحميلها من خلاله على الأجهزة التي يتعامل معها، لذا فهو منتج للبرامج التي تتناسب مع أجهزة الشركة والتي تطبق على أجهزة الآيباد وهواتف الآيفون، والاستفادة من تطبيقات هذا النظام تكون بمقابل مادي مع قليل من التطبيقات المجانية.

4. نظام تشغيل شركة غوغل والمسمى أندرويد (Android) : وأندرويد هو نظام مجاني ومفتوح المصدر، يتيح فرصة التطوير للجميع، وهو أيضاً مبني على نواة لنكس[1] ومصمم أساساً للأجهزة ذات شاشات اللمس كالهواتف الذكية والحواسيب اللوحية، ويتم تطوير (الأندرويد) من قبل التحالف المفتوح للهواتف النقالة الذي تديره شركة غوغل، وقد اشترت غوغل نظام أندرويد من المطورين الأساسيين للنظام عام 2005، في حين كان الإعلان الرسمي عنه في 5 نوفمبر 2007 بالتزامن مع انطلاق التحالف المفتوح للهواتف النقالة، وطرحت غوغل نظام (الأندرويد) كنظام مفتوح المصدر تحت رخصة أباتشي، ومشروع أندرويد مفتوح المصدر (AOSP) هو الفريق المسؤول عن تطوير وتحديث وإصلاح النظام لدى (الأندرويد) مجتمع ضخم من المطورين الذين يقومون بكتابة وتطوير البرامج والتطبيقات للأندرويد، ويعتمدون بشكل أساسي على الكتابة بلغة الجافا. (Novac, Novac, & Gordan, 2017) (موقع تقنيات بلا حدود) وتطبق (الأندرويد) على الهواتف الذكية بالإضافة إلى تطبيقات (الأندرويد) على الأجهزة اللوحية Android Mobiles أو Android Tablet.

كما أن غوغل وفرت للأندرويد متجراً خاصاً يعرف بغوغل بلاي (Google Play) ، حيث يوفر برامج وتطبيقات مناسبة للاستخدام على الأجهزة والهواتف الذكية بصورة عامة، وتطبيقات هذا المتجر هو ما يهمنا في هذه الدراسة.

تطبيقات Google Play

يعد (الأندرويد) النظام الأكثر انتشاراً بواقع مليار جهاز مفعل، (Google, 2022) ، ويمكن للمستخدمين على اختلاف أطيافهم وأعمارهم الاستفادة من Google Play، حيث تتوفر عليه مئات الآلاف من التطبيقات والألعاب، فيمكن من خلال هذا المتجر تلبية حاجات الجمهور من استخدام الألعاب والتنقل عبر علاقات اجتماعية بواسطة بعض التطبيقات الخاصة بمواقع التواصل الاجتماعي التي يحتاجها مستخدمو الأجهزة الذكية كالفيس بوك والفيبر وغيرها.. فضلاً عن متابعة أحدث الأخبار ومعرفة حالة الطقس وشراء تذاكر السينما والتسوق الإلكتروني وغيرها من

(1) لغة تشغيل مثل ويندوز.

المزايا الكثيرة التي يمكن الاستفادة من تطبيقات Google Play في الحصول على البرامج المخصصة لهذه الخدمات (googleplay) .

كشفت إحصائية حديثة أن متجر تطبيقات (غوغل) شهد نمواً فاق المتاجر الأخرى، حيث وصل عدد تطبيقاته إلى 2. 59 مليون تطبيق، بعد أن كانت مليون تطبيق عام 2013، (Ceci, 2022) وهناك عدة عوامل مكنت من نمو تطبيقات (الأندرويد) بشكل أكبر من تطبيقات المتاجر الأخرى، كعدد الأجهزة الكثيرة التي تعمل بنظام (الأندرويد) ، إضافة إلى أن غوغل تسهل عملية تطوير تطبيقات (الأندرويد) ، خلافاً لما عليه أبل التي تتأخر في الموافقة على التطبيقات الجديدة.

توفر غوغل بلاي تطبيقات مجانية، وليس هناك شرط للحصول على تطبيقات (الأندرويد) ، فيمكن للمستخدم أن يحمل التطبيقات من خلال المتجر مجاناً ويتطلب تحميل بعض التطبيقات دفع مقابل مادي.

من المزايا التي أعلنت عنها شركة غوغل خلال مؤتمرها السنوي للمطورين Google I/ O 2015 تخصيص قسم موجه للعائلة

متجر غوغل بلاي، حيث بدأت الشركة بطرح قسم العائلة Family- في متجر Ply رسمياً، (googleplay) ويحتوي قسم العائلة على محتوى مُخصص من التطبيقات، كالألعاب والفيديو والكُتب وغيرها وفق تصنيفات سهلة الوصول للعائلة ومناسبة للأطفال على وجه الخصوص، الأمر الذي يشير إلى توجه إيجابي نحو حماية الطفل وإتاحة ما يناسبه من تطبيقات يمكن للعائلة سهوله إيجادها وتحميلها لأطفالهم والاستفادة منها، بدل الغوص في بحر من التطبيقات التي تنتمي لمجموعات وفئات غير الأطفال.

تتعدد وتتنوع التطبيقات التي يمكن تنزيلها واستخدامها من خلال الأجهزة الذكية، حيث دخلت التطبيقات كافة المجالات الإنسانية التي يعنى بها الإنسان، فهناك التطبيقات التعليمية وباللغات المختلفة، والتطبيقات الدينية التي يقدم من خلالها البرامج والقصص والكتب الدينية، كما أن المجال الترفيهي الذي يعتبر أساس فكرة التطبيقات القائمة على إزجاء وقت الفراغ والتسلية قد حظي بجانب مهم؛ فالألعاب تشكل نسبة مهمة من بين التطبيقات التي تستخدمها الشرائح الاجتماعية والفئات العمرية المختلفة، حيث جاء في تقرير App Figures لتحليل البيانات أن الألعاب حظيت بأعلى نسبة تحميل من بين البرامج المختلفة على (الأندرويد) ومن المتاجر الأخرى (2015) ، فضلاً عن توفر الأفلام وبرامج التسلية والترفيه التي قد تأخذ بعداً واحداً أو تتعدد أهدافها، وبالتالي طريقة تقديمها.

تعتبر الدراسات العربية الخاصة بالتطبيقات قليلة نسبياً فيما تقل عند الحديث عن تلك الخاصة منها بالأطفال، ومن هذه الدراسات دراسة عن تأثير تطبيقات (الأندرويد) بـ Google Play باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على تعلم بعض المهارات الأساسية في المبارزة وتحسين التفكير الناقد (غانم، 2018) ، ودراسة عن أثر تعرض الشباب لتطبيقات (الأندرويد) وتأثيرها على هويتهم الثقافية المصرية (جلال، 2019) ، ودراسة أخرى عن أثر استخدام التطبيقات الرياضية الذكية على اكتساب المفاهيم الرياضية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي ذوي صعوبات التعلم الحسابية في الأردن (جراح، 2021) ، ودراسة عن أثر التطبيقات الذكية على الرعاية الصحية (الفايدي، 2021) . أما بخصوص تطبيقات الأطفال فمن الدراسات التي بحثت في ذلك دراسة حول أثر استخدام تطبيقات التعلّم المتنقل في تنمية مهارات السلوك الاجتماعيّ لدى أطفال الروضة (الحملي، 2021) ، ودراسة عن واقع توظيف معلمات رياض الأطفال للتطبيقات التربوية في الأجهزة الذكية في التعليم (الشعيبي، 2015) .

من الدراسات باللغة الإنجليزية ما تناولت استخدام تطبيقات الأندوريد لمراقبة نتائج تعلم الطلاب (Sulistyowati, 2018) ، ومنها ما تناولت دراسة تطبيقات الأندوريد التعليمية الموجهة للأطفال لكن في جانب التعليم المدرسي مثل دراسة (Papadakis, 2018) إضافة إلى دراسة (Prameswari, 2017) .

تتميز هذه الدراسة في كونها تركز على التطبيقات الخاصة بالأطفال باللغة العربية والتي يستخدمها الأطفال العرب، فضلاً عن أنها تسعى إلى فهم البعد الثقافي في الاستخدام وليس لتحقيق أهداف أخرى كما الدراسات السابقة.

منهجية الدراسة

استخدمت الدراسة المنهج الوصفي لدراسة الحالة الاتصالية التي أفرزتها التقنيات الحديثة، واستخدمت أسلوب تحليل المحتوى لتطبيقات (الأندرويد) العربية الموجهة للطفل كنموذج للتحليل والدراسة، حيث يستخدم أسلوب تحليل المحتوى للحصول على استنتاجات تبين الاتجاهات عن طريق تشخيص خصائص معينة بطريقة موضوعية ومنهجية كمية. وتحليل المضمون هو أحد الأساليب البحثية التي تستخدم في وصف المحتوى الظاهر لتطبيقات (الأندرويد) العربية وصفاً موضوعياً منتظماً وكمياً. (حسين، 1983) وهو أيضاً أحد أساليب الإفادة من المعلومات المتاحة عن طريق تحويلها إلى مادة قابلة للتخليص والمقارنة، باستخدام التطبيق الموضوعي والمنهجي المنتظم لقواعد التصنيف. (حسين، 1983) وقد رصد الباحث تطبيقات (الأندرويد) العربية الخاصة بالأطفال وتحليلها واستخلاص بيانات كمية بالاعتماد على عملية الرصد، حيث يقوم المنهج الوصفي على وصف الظواهر كما هي في الواقع، ويوفر دراسة العلاقة التي تربط بين الظواهر. (العسكري، 2004)

قسمت الدراسة التطبيقات إلى سبع وحدات من وحدات تحليل المحتوى هي: تعليم الحروف واللغة العربية للأطفال، وتعليم القرآن الكريم للأطفال، وقصص الأطفال، وألعاب الأطفال، وكرتون الأطفال، وأغاني الأطفال وأناشيدهم، وبرامج ثقافية للأطفال.

مجتمع الدراسة

تتوفر تطبيقات الأجهزة الذكية في المجالات المختلفة وبأعداد كبيرة، ومن السهولة لأي مؤسسة أو شركة طرح تطبيقاتها ليشاهدها ويستخدمها من يشاء؛ فعملية تصميم التطبيقات هي عملية سهلة يمكن للأفراد القيام بها ورفعها للاستخدام، وتعد Google play واحدة من مصادر هذه الخدمات التي يوفرها هذا المتجر، والتطبيقات من هذا المتجر أغلبها مجانية، وليس كما هو الحال مع تطبيقات (أبل) المدفوعة، والتي تكون غير متاحة لجميع المستهدفين إلا بعد دفع مبلغ مالي. لذا فإن الدراسة – في سبيل

محافظتها على العمق والتخصيص والبعد عن العمومية – اختارت عينتها من مجتمع التطبيقات تطبيقات (الأندرويد) على (Google play، والمتخصصة منها بالأطفال، والموجهة إليهم باللغة العربية) [2] على أن تكون هذه التطبيقات العربية موجهة للأطفال العرب، ومتاحة بصورة مجانية، وبذلك تم استبعاد التطبيقات غير العربية الموجهة للأطفال، كما تم استبعاد التطبيقات التي يقل تنزيلها (Installs) عن خمسة آلاف باعتبار توجه الجمهور نحوها ضعيفاً، واعتمدت العينة النهاية كافة التطبيقات التي تنطبق عليها الشروط المذكورة سابقاً.

تم تقسيم التطبيقات إلى وحدات تحليل ليسهل تدريسها للأطفال، ووحدات التحليل هي: تعليم اللغة العربية للأطفال (الحروف) ، وتعليم القرآن الكريم للأطفال، وقصص الأطفال، وألعاب الأطفال، وكرتون الأطفال، وأغاني وأناشيد الأطفال، وتطبيقات ثقافية للأطفال.

كما تم وضع جدول لدرجات المقياس لتقدير توجهات الجمهور نحو تطبيقات الأطفال المختلفة وفقاً لعدد التحميلات، انظر الجدول الآتي:

جدول رقم (1)

درجات المقياس الإحصائي

الرقم	فئات تنزيل البرامج	الدرجة
1	5,000,000 - 1,000,000	المستوى الأول
2	1,000,000 - 500,000	المستوى الثاني
3	500,000 - 100,000	المستوى الثالث
4	100,000 - 50,000	المستوى الرابع
5	50,000 - 5,000	المستوى الخامس

نتائج الدراسة التحليلية

تعتبر تطبيقات (الأندرويد) إحدى أدوات الخطاب المعاصرة التي انغمس فيها الأطفال، وحظوا باهتمام منتجيها، **وفيما يلي عرض لنتائج التحليل الذي قامت عليه الدراسة، وفقاً لوحدات التحليل:**

أولاً: تطبيقات تعليم القرآن الكريم للأطفال

هي تطبيقات قائمة على تلقين القرآن الكريم للأطفال عن طريق التكرار والترديد بهدف مساعدتهم على تعلم القرآن وحفظه، ويلاحظ أن أغلب التطبيقات استهدفت الأطفال بتحفيظ جزء عم وسوره، وهو الجزء الثلاثون والأخير في القرآن ويحتوي على 37 سورة من قصار السور، كما أن بعض التطبيقات لم تقدم القرآن منفرداً، إذ قدمت معه ألعاباً وأناشيد كعوامل جذب للطفل تجاه تعلم القرآن.

جدول رقم (2)

تطبيقات تعليم القرآن الكريم للأطفال

الرقم	فئات تنزيل البرامج	عدد التطبيقات	النسبة المئوية
1	5,000,000 - 1,000,000	1	4.16%
2	1,000,000 - 500,000	2	8.33%
3	500,000 - 100,000	6	25%
4	100,000 - 50,000	1	4.16%
5	50,000 - 5,000	14	58.33%
	عدد التطبيقات	24	

يتضح من الجدول رقم (2) الذي يستعرض تطبيقات الأطفال العربية الخاصة بتعليم القرآن وفق نسب التحميل، أن:

- أكثر البرامج تحميلاً والذي جاء في المستوى الأول هو تطبيق «القرآن المعلم للأطفال»، حيث اعتمد البرنامج على عوامل جذب جمعت بين اللعب والتعلم، وقدمت المعرفة القرآنية للطفل بأسلوب يمزجها بالمرح والنشيد والألعاب، وهذا ما ينطبق على البرامج التي تلته من حيث حجم التنزيل مثل «عدنان معلم القرآن».
- أن برنامجاً واحداً فقط من تخطى تحميله المليون بنسبة 4.1% من برامج تعليم القرآن، فيما تلاه برنامجين بنسبة تنزيل تتراوح بين نصف مليون ومليون في المستوى الثاني.
- جاءت النسبة الأعلى لتحميل برامج تعليم القرآن للأطفال بحجم تنزيل أقل من خمسين ألفاً، بنسبة 58.3%، وبذلك فإن المستوى الخامس يحظى بأغلبية من حيث تحميل هذه البرامج.

تشير هذه النتائج إلى أن البرامج العربية الخاصة بتعليم الأطفال القرآن ما زالت ضعيفة ولم تصل إلى درجة منافسة البرامج العالمية الأخرى، حيث إن الكثير من هذه البرامج يكون بالأساس جهد فردي لا يعتمد أسساً إعلامية جذابة لتحفز المتابعين على استخدامها.

تكمن أهمية هذه التطبيقات في ربط الطفل بموروثه الحضاري وهويته الإسلامية وزيادة معرفته الدينية التي تشكل عنصراً مهماً في الحفاظ على الهوية العربية، فالقرآن الكريم يعد أهم مصدر للحفاظ على العربية كلغة وتاريخ وحضارة.

ثانياً: تعليم الحروف واللغة العربية للأطفال

هي تطبيقات لتعليم الأطفال الحروف والأرقام العربية ومساعدتهم على الكتابة الصحيحة للحروف العربية، وتعلم نطق الحروف والترتيب الهجائي لها. كما أن بعض التطبيقات توفر للطفل برنامجاً متكاملاً لتعلم الكتابة، وتمكنه من الكتابة مباشرة على الشاشة باستعمال يده، أو باستعمال قلم خاص بالشاشات اللوحية، مع إمكانية تغيير لون الخط وسمكه وسماع نطق الحرف.

من اللافت أن بعض البرامج استفادت من تقنيات الجذب في التعليم، فدمجت بين تعليم الحروف واللعب والصور وإدخال ما يمتع الطفل ويحبب إليه الكتابة والقراءة.

يعتبر هذا النوع من التطبيقات مهم للنشء العربي، ففي ظل

(2) تم جمع البيانات في الفترة بين (آب 2015 - أيلول 2015) ، فيما أعدت الدراسة حديثاً على أمل أن يتم إعداد دراسة ببيانات حديثة للمقارنة.

عصر المعلوماتية والاتصال فإن توفر هذه البرامج له انعكاساته على معرفة الطفل العربي، والإسهام في رفع مستواه الثقافي؛ فالصورة التي تصاحب الحرف تغرس فيه شيئاً يحتل مكانة خاصة في ذاكرته ويربطه بمعنى تلك الصورة، ويبين الجدول رقم (3) حجم هذه البرامج والتطبيقات التي وجهت للأطفال ونسبة تحميلها.

جدول رقم (3)

تعليم الحروف العربية للأطفال

الرقم	فئات تنزيل البرامج	عدد التطبيقات	النسبة المئوية
1	5,000,000 - 1,000,000	4	13.33%
2	1,000,000 - 500,000	1	3.33%
3	500,000 - 100,000	12	40%
4	100,000 - 50,000	5	16.66%
5	50,000 - 5,000	8	26.66%
	عدد التطبيقات	30	

يبين الجدول رقم (3) حجم تنزيلات تطبيقات تعليم الحروف العربية للأطفال وفق عدد ونسب التحميل، ويتضح من الجدول أن:

- أربعة برامج من هذه الفئة حظيت بحجم تنزيل عال، وهي؛ » تعليم الحروف والأرقام للأطفال»، و» Arabic Alphabets) ("letters –، و"تعليم الحروف والأرقام للأطفال"، و ABC Arabic") ("for kids. وتتميز هذه البرامج بوفرة الصور مع الحرف، ومعالجة التعليم باللعب.

- نسبة البرامج التي جاءت بحجم تحميل عال فاقت المليون هي (13% (4) برامج) ، تلاها برنامج واحد فقط أكثر من نصف مليون تنزيل، فيما جاءت النسبة الأكبر للتحميلات بين (100 ألف و500 ألف) ، أي أن نسبة (40%) جاءت في المستوى الثالث، وهذا مؤشر على حجم الإقبال على تنزيل برامج الأطفال الخاصة بتعليم الحروف والكتابة العربية.

- إن عدد التطبيقات التي تعنى بتعليم الحروف العربية قليل إذا ما قورن بأعداد الأطفال في العالم العربي وبنسبة مستخدمي الأجهزة الذكية، كما أن نسبة تحميل هذه التطبيقات قليلة أيضاً، وهذا مؤشر على ضعف الاستفادة من هذه التقنيات في المعرفة العربية.

ثالثاً: قصص الأطفال

هي تطبيقات تعالج قصصاً وحكايات، تقدم للأطفال من خلال الأجهزة الذكية، وبأسلوب يراعي عناصر الإثارة والجذب التي تتسيد فيها الصورة صدارة في التأثير، فضلاً عن الأسلوب القصصي الذي يعتمد في إخراجه على بنية درامية تعزز فعالية هذا الخطاب للطفل.

في التطبيقات العربية الخاصة بقصص الأطفال يتبين أنها قدمت قصصاً وحكايات عالمية مشهورة، وقصص مشاهير وأنبياء وأخرى تاريخية ودينية وتعليمية وخيالية، وقصص حيوانات سواء تلك المسرودة في دفات الكتب والحكايات مثل كليلة ودمنة، أو من نسج الخيال المعاصر.

تعتبر القصص بحد ذاتها مصدراً معرفياً مهماً للطفل يتلقى منه معلومات ثقافية مهمة تزيد من مخزونه المعرفي والثقافي، وفي القصص العالمية يتعرف الطفل على ثقافات أخرى، ويأخذ ما فيها من دروس وعبر، ومن القصص العربية التاريخية ينهل الطفل من ثقافته العربية، ويزيد ارتباطه بهويته واقتدائه بشخصيات تاريخية مؤثرة، مما يساهم في اندماجه بأمته والحفاظ على الهوية العربية فيه. انظر الجدول رقم (4) الذي يبين حجم تطبيقات قصص الأطفال العربية.

جدول رقم (4)

قصص الأطفال

الرقم	فئات تنزيل البرامج	عدد التطبيقات	النسبة المئوية
1	5,000,000 - 1,000,000	-	-
2	1,000,000 - 500,000	1	3.57%
3	500,000 - 100,000	6	21.42%
4	100,000 - 50,000	5	17.85%
5	50,000 - 5,000	16	57.14%
	عدد التطبيقات	28	

يتضح من الجدول السابق أن عدد التطبيقات العربية قليل نسبياً كما هو حال تطبيقات الأطفال الأخرى، كما أن التطبيقات تختلف في تناولها لقصص الأطفال، فمنها ما يعتمد النص المكتوب، ومنها ما يصحب النص صوراً ثابتة، ومنها ما يضيف للصوت صورة متحركة.

يتبين من دراسة هذا الصنف من التطبيقات أن إقبال الأطفال على ما يتوفر في متجر (الأندرويد) منها ضعيفاً، فلم يسجل أي تطبيق من هذه التطبيقات تحميلاً يزيد عن المليون في المستوى الأول، فيما سجل تطبيق واحد في المستوى الثاني، وبلغت النسبة الأكبر للتحميلات لما هو دون (50) ألف بنسبة (57%) ، أي أن غالبية التحميلات في المستوى الخامس.

تشير النتائج الإحصائية إلى مدى الهوة بين التقنيات المؤثرة في ثقافة الأطفال والاستفادة منها في رفع المستوى الثقافي للطفل العربي، ففي حين يمكن من خلال هذا الصنف تعزيز الجانب الثقافي ورفده بمعرفة عربية وإسلامية، نجد الانحياد عن هذا الجانب عملياً.

الرقم	فئات تنزيل البرامج	عدد التطبيقات	النسبة المئوية
1	5,000,000 - 1,000,000	3	10.71%
2	1,000,000 - 500,000	2	21.42%
3	500,000 - 100,000	13	46.42%
4	100,000 - 50,000	2	21.42%
5	50,000 - 5,000	8	28.57%
	عدد التطبيقات	28	

يتضح أن كثيرا من هذه التطبيقات أشبه ما تكون بالكتب المطبوعة لاعتمادها النص والصورة المرسومة أكثر من السرد أو اعتماد سرد القصة على صوت شخص ما، فيما أن أكثر هذه البرامج تميزاً هو « قصص الأطفال» والذي زاد عن نصف مليون تحميل، واعتمد أسلوب القصة المشاهدة بالصوت والصورة والسرد، وهو ما يجب أن تحذو حذوه التطبيقات المقدمة للطفل.

رابعاً: ألعاب الأطفال

تعتبر برامج الألعاب من أهم مصادر المتعة التي يبحث عنها الأطفال وتشدهم إليها في الأجهزة الذكية، وهذه البرامج من أكثر التطبيقات تواجداً على (الإنترنت) عموماً وعلى (الأندرويد) على وجه الخصوص، والذي يصنفها في خانة مستقلة مقابل خانة أخرى لباقي التطبيقات، وليس هذا فحسب، إذ إن خانة التطبيقات الأخرى تحتوي ألعاباً أيضاً.

تقسم هذه التطبيقات إلى صنفين؛ الألعاب التي يقتصر الهدف منها على إزجاء وقت الفراغ والتسلية، ومنها برامج الألعاب التعليمية الهادفة، والتي يكون فيها الترفيه سُلّماً لتحصيل الثقافة والمعرفة لدى الطفل، وهذا النوع من أفضل تقنيات التعليم الحديثة التي تعتمد على التفاعل بين الطفل والبرنامج لإكسابه المهارات وتطوير القدرات، من خلال محاكاة الطفل أثناء لعبه لعمل ما يتدرب عليه حتى يحقق نجاحاً وإتقاناً له.

يمكن لصانع الألعاب تضمين ألعابه كثيرا من الأفكار والقيم والتوجيهات غير المباشرة للطفل، والتي يكتسبها الطفل وتتحول إلى سلوك لديه من غير حاجة للتوجيه المباشر، ويعد هذا الاتصال من أفضل الأساليب رجعاً وتحقيقاً لأي تعبئة ثقافية أو معرفية في الطفل، لذا فإن بناء ثقافة عربية لدى الأطفال والحفاظ على الهوية العربية يمكن بتوفير ألعاب تتضمن هذه القيم.

اتجهت التطبيقات العربية في اتجاهين؛ الأول توفير ألعاب بهدف اللعب والتسلية، وبعضها الآخر جمعت بين المتعة والتعليم. ويبين الجدول رقم (5) عدد الألعاب العربية وتحميلها على الأجهزة الذكية.

جدول رقم (5)

ألعاب الأطفال

الرقم	فئات تنزيل البرامج	عدد التطبيقات	النسبة المئوية
1	5,000,000 - 1,000,000	3	10.71%
2	1,000,000 - 500,000	2	21.42%
3	500,000 - 100,000	13	46.42%
4	100,000 - 50,000	2	21.42%
5	50,000 - 5,000	8	28.57%
	عدد التطبيقات	28	

يتضح من الجدول السابق قلة الألعاب العربية مقارنة بكمّ كبير من الألعاب الأجنبية التي لا يجد الأطفال العرب حراجاً أو صعوبة في استخدامها، حيث لم تعد اللغة معيقاً مع سهولة الاستخدام وجاذبية الألعاب التي تستهوي الطفل لما تملكه من عناصر جذب وشد إليها، ومع غياب واضح لألعاب عربية بمستوى عالٍ من الجذب، تدفع باهتمام الطفل العربي إليها.

يتبين من الجدول أن توجه مستخدمي (الأندرويد) نحو الألعاب العربية لا يتناسب وحجم ألعاب (الأندرويد) ، فثلاثة برامج يزيد عدد تحميلها عن المليون ليس بالعدد الكبير، فضلاً عن انحصار النسبة الأكبر فيما هو دون النصف مليون تحميل بنسبة 46.4% في المستوى الثالث.

يمكن مقارنة حجم تحميلات الألعاب العربية المتدني بنظيراتها من الألعاب الأجنبية التي يصل تنزيل بعضها إلى مئات الملايين، الأمر الذي يستدعي البحث عن أسباب هذا الفارق الكبير بينهما.

لا يمكن النظر للألعاب بمعزل عن الأبعاد الثقافية التي يقصد زرعها في الطفل من خلال وسائل اللعب والمرح، وهنا تكمن خطورة توجه الأطفال العرب نحو الألعاب الأجنبية لينهلوا مما فيها من متعة ومرح وثقافة، وبالتالي يتم صقلهم بثقافة غريبة بدلاً من ثقافتهم وهويتهم العربية، بقيمها وأخلاقها وغثها وسمينها ولغتها أيضاً.

تتلخص مشكلات تطبيقات الألعاب العربية في أمرين:

- قلة الإنتاج العربي.
- ضعف جودة الإنتاج وعدم تلبيته لرغبات الأطفال العرب وعجزه عن إشباع رغباتهم وحاجاتهم، مع وجود المنافس القوي.

من خلال متابعة تطبيقات الألعاب يتبين أن منها ما حظي بحجم تحميلات عالٍ كما في برنامج «لمسة: قصص، تلوين، ألعاب"، حيث يتميز هذا البرنامج بأسلوبه التفاعلي، وجمعه بين اللعب والتعليم من خلال ما يحويه من ألعاب تنمي قدرة العقل على التفكير والإبداع، وصفحات تلوين محفزة للإبداع. ومن البرامج أيضاً "شرطة الأطفال" الذي يعتمد على تفاعل الأهل مع الطفل في اللعب، وتمثيل أن الأهل يتكلمون مع شرطي يدعي أنه شرطي للأطفال. وبالرغم من وجود ثلاثة برامج عالية التنزيل، إلا أنَّ هذا العدد لا يتناسب مع هذا النوع من البرامج، مقارنة مع عدد الأطفال العرب.

في سياق الحديث عن ألعاب الأطفال، تتربع الألعاب باللغة الإنجليزية على عرش التطبيقات الأكثر متابعة، حيث تفيد الإحصائيات أن لعبة (Subway Surfers) هي الأكثر تنزيلًا في عام (2021) ، بواقع (191) مليون تحميل، بعد أن كانت من أفضل خمس ألعاب تم تنزيلها كل عام منذ (2014) ، تليها لعبة (Roblox) بواقع (182) مليون تنزيل، بينما تم تنزيل لعبة ((Bridge Race 169)) مليون. (WEBBLOOG، 2022)

خامساً: كرتون الأطفال

هي برامج وأفلام كرتون ورسوم متحركة خاصة بالأطفال، تكون فكرة التطبيق بتجميعها لتسهيل مشاهدتها، فهي لا تختلف عن رسوم الكرتون التلفزيونية إلاّ في وسيلة العرض المتمثلة بالأجهزة الذكية التي تقوم مقام التلفاز أو الحاسوب.

لا يخفى ما لأفلام الكرتون من أهمية في زرع القيم والثقافة لدى الأطفال، فهي خطاب غير مباشر نافذ التأثير، وفاعليته تصل

درجة التقليد للنماذج التي يتم محاكاتها أو تمثيلها، لتنعكس بذلك سلوكاً لدى الأطفال.

جدول رقم (6)

تطبيقات الكرتون

الرقم	فئات تنزيل البرامج	عدد التطبيقات	النسبة المئوية
1	5,000,000 - 1,000,000	1	14.28%
2	1,000,000 - 500,000	-	
3	500,000 - 100,000	1	14.28%
4	100,000 - 50,000	1	14.28%
5	50,000 - 5,000	4	57.14%
	عدد التطبيقات	7	

يتضح من الجدول السابق قلة عدد برامج الكرتون العربية على (الأندرويد) كتطبيقات، فضلاً عن نسبة الاهتمام الضعيفة من قبل مستخدمي (الأندرويد) في تحميل مثل هذه البرامج، حيث جاء تطبيق واحد ضمن فئة التحميلات للمستوى الأول والتي تفوق المليون، فيما كانت النسبة الأكبر لعدد التحميلات في الفئة الأخيرة. وقد يعود ضعف هذا التوجه لوجود بدائل أخرى في هذا الصنف؛ ويعد (يوتيوب) أفضل التقنيات الرقمية لمشاهدة (الفيديو) والرسوم المتحركة.

تعاني برامج الكرتون العربية بصورة عامة من مشكلات من قبيل عددها، فضلاً عن ضعف الكرتون العربي وفقر جاذبيته للأطفال، وهذا يعود لضعف الحبكة والبناء الدرامي لهذه الأعمال.

كما هو الحال مع برامج كرتون الأطفال عموماً في قلة عدد الإنتاج العربي، نجد في التطبيقات برامج كرتونية مدبلجة ومترجمة للغة العربية، وبالتالي تتضمن ثقافات أخرى غير الثقافة العربية، فتقدم للطفل ثقافة الآخر على قالب ذي فاعلية اتصالية، فتنغرس في ذهن الطفل أسماء ومسميات وعادات بعيدة عن ثقافته. فترسيخ أسماء غربية في أذهان الأطفال يخلق لديهم نماذج يقتدون بها من خارج هويتهم العربية والإسلامية، ويرسخ لديهم فقدانهم للقدوة والأسماء العربية الإسلامية اللامعة، ما يستدعي من أفلام الكرتون العودة إلى حضنها العربي والإسلامي بإعادة الثقة في الثقافة والمضمون العربي، بالإضافة إلى أن تغيير بعض ملامح الصورة له أهمية كبيرة في تعزيز السلوك الإيجابي لدى الأطفال، حيث إن الرسوم المستوردة تخلوا من هذه المظاهر، فلا نجد امرأة محجبة أو مسجداً أو ما شابه، وإعادة تشكيل هذه المظاهر في أفلام الكرتون، يعد خطوة مهمة في ترسيخ ذلك في عقول الأطفال والتخفيف من حالة التغريب التي صنعتها أفلام الكرتون الغربية في أطفالنا. (Adway, 2014)

سادساً: أغاني وأناشيد الأطفال

هي تطبيقات متخصصة بأغاني الأطفال العربية وأناشيدهم؛ القديمة منها والجديدة، وتقسم هذه التطبيقات إلى صنفين؛ فالأول منها يتبع فضائية أو جهة متخصصة بأغاني الأطفال، فيما أن التطبيقات الأخرى عبارة عن تجميع لأغان وتقديمها على شكل برنامج، بإضافات في طريقة التقديم وبعض لمسات العرض فقط.

يلاحظ توفر تطبيقات لفضائيات الأطفال بمسميات متقاربة ومتشابهة في المضمون، فعلى سبيل المثال طيور الجنة لديها تطبيقات عدة على (الأندرويد).

أناشيد الأطفال ليست مجرد كلمات يرددها الطفل، ويرقص على وقع ألحانها، إذ إنها تشكل منهاجاً تربوياً يكاد يغطي جوانب مهمة وواسعة يحتاجها الطفل، وبذلك يتأثر سلوكياً بهذه القيم والمعاني والثقافة من غير حاجة إلى إلزام أو ترهيب أو ما شابه، فالمادة الإعلامية التي يرددها أقوى من أساليب الأمر والنهي والوعظ والإرشاد، وأقرب للتبني بالنسبة إليه، والطفل إذ يسمع أناشيد تكره إليه فعل سلوك معين وتحبب إليه سلوكاً آخر، ينشأ على حب الخير والصدق والأخلاق الحميدة. (Adway, 2014) لذا فإن لأغاني الأطفال دور مهم في تثقيف الأطفال العرب بثقافتهم العربية وربطهم بهويتهم من خلال الكلمات التي يرقصون على أنغامها.

جدول رقم (7)

تطبيقات الأغاني والأناشيد

الرقم	فئات تنزيل البرامج	عدد التطبيقات	النسبة المئوية
1	5,000,000 - 1,000,000	-	
2	1,000,000 - 500,000	1	2.85%
3	500,000 - 100,000	7	20%
4	100,000 - 50,000	9	25.71%
5	50,000 - 5,000	18	51.42%
	عدد التطبيقات	35	

من خلال الجدول السابق يلاحظ ضعف المتابعة لهذه التطبيقات، فعلى الرغم من استقطاب فضائيات الأناشيد للأطفال وجاذبية تلك الأناشيد لهم إلا أن هذا لا يظهر في حجم تحميل التطبيقات؛ فلم يحصل أي تطبيق لأغاني ونشيد الأطفال على المستوى الأول، فيما جاء في المستوى الثاني تطبيق واحد فقط، وانحصرت الأغلبية في الفئة الأخيرة والأقل تنزيلاً، وقد تعود نسبة التنزيلات المنخفضة لطبيعة الوسيلة وعدم مناسبتها لهذه المضامين، فهناك مغريات أخرى تستهوي الطفل أكثر منها كالألعاب، وما يعزز هذا التوجه حجم التنزيلات المنخفض باللغة الإنجليزية لأغاني الأطفال أيضاً.

سابعاً: برامج ثقافية وتعليمية للأطفال

تأخذ التطبيقات الثقافية والتعليمية الموجهة للأطفال توجهات مختلفة تغني جوانب مهمة لدى الطفل بأشكال ثقافية وعلمية، فهناك ما يعرف بموسوعات الأطفال التي تسعى لتعليم الأطفال علوماً وفنوناً مختلفة، منها ما يركز على قواعد الإسلام وتعليم أركانه وأركان الإيمان والأحاديث وصفات الطفل المسلم ومعلومات ثقافية عن تحصيل العلوم وممارسة الرياضة والأكل الصحي من خضروات وفواكه، وتعليم الأرقام والأشكال الهندسية، وتصنيف الحيوانات اللاحمة والمفترسة والعاشبة، والطيور، وأنواع الخضار والفواكه، وما شابه من هذه المعلومات الثقافية.

من التطبيقات ما تحوي صوراً متحركة لتعليم الآداب والتربية الصحيحة للأطفال، وتعليمهم أحوال الطقس والأحوال الجوية والكواكب والعلوم الفلكية المبسطة، وكذلك أدوات المنزل والملابس، ومنها موسوعات تعليمية مصورة لحقائق عن جسم

الإنسان. ومنها تطبيقات ركزت على تعليم الأطفال مهارات التلوين والرسم، وأسماء الألوان وبلغات مختلفة، فضلاً عن تعليمهم أسماء الأشكال الهندسية.

تناولت بعض التطبيقات تعليم الأطفال كيفية الصلاة والوضوء ومواقيت الصلاة، ليتعرف على هيئات الركوع والسجود والصلوات المختلفة وعدد ركعاتها وأوقاتها.

كما أن الحساب كان حاضراً في التطبيقات التي تهدف لتعليمهم العمليات الحسابية من: جمع وطرح وضرب وقسمة من خلال عرض أسئلة حسابية بأسلوب شيق.

جدول رقم (8)

التطبيقات الثقافية والتعليمية

الرقم	فئات تنزيل البرامج	عدد التطبيقات	النسبة المئوية
1	5,000,000 - 1,000,000	-	
2	1,000,000 - 500,000	-	
3	500,000 - 100,000	9	47.36%
4	100,000 - 50,000	5	26.31%
5	50,000 - 5,000	5	26.31%
	عدد التطبيقات	19	

بخصوص التطبيقات الثقافية الخاصة بالطفل العربي فقد لامست جوانب مهمة وطرقت مجالات ثقافية يحتاجها الطفل، إلا أنه يتضح من متابعة هذه التطبيقات قلة عددها ابتداء، وضعف الإقبال عليها بالنظر إلى حجم التحميلات المتدني، والتي لم يصل أياً منها للمستوى الأول أو الثاني، مما ينبئ بوجود خلل في التوجيه الثقافي العربي لأطفالنا عبر تطبيقات (الأندرويد) كجزء مهم في الإعلام التفاعلي.

يتضح للباحث أن تطبيقات (الأندرويد) العربية في هذا الجانب ليست الوحيدة التي تعاني من ضعف الإقبال، فحجم تنزيل التطبيقات باللغة الانجليزية أيضاً لم يكن عالٍ كما هو الحال في تطبيقات من فئات أخرى.

يحتاج هذا النوع من البرامج لروح اللعب في تقديم المادة العلمية والثقافية، لتتخذ أشكال الألعاب التعليمية، وللدمج بين الثقافة والعلم من جهة والمتعة والتسلية من جهة أخرى.

المناقشة

تعتمد صناعة المعرفة أو الثقافة من خلال تقنيات الاتصال التفاعلي على تعرض الطفل للمواد الاتصالية، وتأثره بما فيها يركن إلى عوامل مختلفة، منها كثرة التعرض لرسائلها ومحتواها وتكرارها حتى تصبح راسخة لديه، وزيادة نسبة تعرض الطفل لمادة ما يعتمد على عدد تكرارها عليه أو مروره بها (Ball - Rokeach & Melvin L. , 1976) ؛ فتكرارها من خلال وفرة البرامج وتعددها، ومروره عليها بجاذبيتها له وقدرتها على شده نحوها، وبالتالي تشبع الطفل لما تلقّاه وتحوّل الرسائل الاتصالية للاستقرار في مخزونه المعرفي، لتتم صناعة ثقافته.

يتضح أن التطبيقات العربية الخاصة بالأطفال قليلة نسبياً من الناحية العددية، إذا ما قورنت بالتطبيقات باللغات الأخرى لاسيما الإنجليزية، والتي يصل تنزيل بعضها إلى مئات الملايين، وهنا لا يقف الطفل العربي عند حدود اللغة في تصفحه واستخدامه للتطبيقات، فاللغة الأجنبية لم تعد حاجزاً يحول دون استخدام الألعاب أو التطبيقات الثقافية والبرامجية وأفلام الكرتون، فكما يشير البعض إلى أن العولمة أوجدت فكرة التوحد الثقافي والانسجام المتزايد للكرة الأرضية ووحدة اللغة أو وحدة الثقافة (بال، 2008) ، لذا فإن بيئة التطبيقات المفتوحة للطفل على مصراعيها بكل ما فيها من غث وسمين، تساهم في تشكيل ثقافة الطفل وتنوع مصادر هذه الثقافة وتعدد مجالاتها.

يساهم اعتماد الأطفال العرب على المضمون الأجنبي في تعزيز وحدة الثقافة أو الثقافة العالمية التي بات خبراء الاتصال يتحدثون عنها في ظل العولمة، وهذا الأمر يعني بالضرورة أن الثقافة التي ستترسخ لديهم ليست العربية بطبيعة الحال، فالقوي هو الذي ينتصر ويكتب ما يشاء وكما يشاء، وما تبين من خلال دراسة التطبيقات من قوة التطبيقات الأجنبية وحجم متابعتها حتى من الأطفال العرب، مقابل حجم الإقبال على استخدام التطبيقات العربية وتدني هذه المتابعة نسبياً، يعزز من فرضية خطورة الإعلام التفاعلي على الأجيال القادمة والثقافة التي سيحملها هؤلاء، في ظل وفرة التطبيقات الأجنبية وجاذبيتها للأطفال مع ضعف المقابل العربي، حيث تكمن مشكلة إعلام الأطفال العربي في ضعف الإنتاج الذاتي والاعتماد على الإنتاج المستورد من بلاد وثقافات أخرى، الأمر الذي يجعل من هذه الثقافات المغذي التربوي والفكري لأطفالنا على حساب ثقافتنا وقيمنا العربية والإسلامية. (Adway, 2014)

كما أن حراسة بوابة الطفل الإعلامية لم تعد لها تلك السلطة في ظل الانفتاح الإعلامي والأجهزة الذكية الفردية، على الرغم من بعض الضوابط التي تم وضعها كدليل للوالدين عند تصفح تطبيقات (الأندرويد) ، والتي تتيح التعرّف على المحتوى المناسب للعائلات عند استخدام التطبيقات، فيمكن للوالدين البحث عن نجمة العائلة لمساعدتهم في العثور على المحتوى المناسب، حيث تشير شارة النجمة ( ) إلى الجمهور الذي تم تخصيص المحتوى له (Google) . لكن هذه الخصوصية وهذه العلامة للأمان تخص المجتمعات الغربية ولا تعني بالضرورة خصوصية الثقافة العربية، لذا فإن المسؤولية التي تقع على الوالدين تجاه أبنائهم كبيرة وحساسة في ظل التقنيات المعلوماتية المعاصرة، فتحديات هذه التقنيات بحاجة إلى حسن إدارة للحد من الآثار السلبية والاستفادة من الإيجابية التي تحملها، فبإمكان الوالدين السعي لتوفير التطبيقات المناسبة والهادفة لأبنائهم والحرص على أن تكون هذه التطبيقات جذابة وليست مجرد تطبيق تعليمي هادف فحسب، حتى لا يمل الطفل ويتجه لتطبيقات أخرى، كما أن تجديد التطبيقات من وقت لآخر يخلق عاملا تحفيزيا للطفل ويبعد ملل تكراره. ولا يكفي ترك الطفل أمام الجهاز الذكي كما يشاء وكيفما ووقتما يشاء، إذ إن إدارة وقت الاستخدام وتحديده يساعد في ضبط الوالدين لسلوكيات أبنائهم مع هذه الأجهزة.

إن الوفرة العددية من التطبيقات الهادفة مهمة في عملية التوجيه للأطفال، حيث تكون احتمالية اختياره لهذه التطبيقات أكبر، فيما أن انحصار التطبيقات الهادفة في عدد قليل يقلل من احتمالية اختيارها من المتابع الذي يزيد الكم من احتمالية الظهور والاستخدام، والتالي التأثر.

جاءت الألعاب بأعلى نسبة تحميلات من بين الفئات الأخرى يليها تعليم الحروف العربية، والألعاب بصورة عامة هي الأكثر تحميلاً على متجر (غوغل بلاي) ، فعلى سبيل المثال لعبة (Candy Crush Saga) حظيت بأكثر من (100) مليون تحميل، تليها لعبة (Don't Tap The White Tile)في المركز الثاني ولعبة (Farm Heroes Saga، (googleplay)) وتفرض هذه الأعداد الكبيرة من التحميلات العمل على المنافسة لعرض الهوية العربية وجعلها في الصدارة. وإذا ما قارنا حجم تحميلات تعليم الحروف العربية بنظيرتها في اللغة الإنجليزية يتضح الفارق الكبير، حيث يتبين أن عدد تحميلات تطبيقات تعليم حروف اللغة الإنجليزية للأطفال تصل إلى عشرات الملايين من التحميلات. وقد سجلت التطبيقات العربية الأخرى مستويات أقل من حيث عدد التحميلات، مما يعني توجهات أقل من قبل الجمهور نحوها، حيث كانت التطبيقات الثقافية والتعليمية أدنى التطبيقات تحميلاً، وتعكس هذه النسب ضعف الاهتمام المؤسسي بتقنيات الإعلام التفاعلي في التعليم، حيث يمكن الاستفادة من هذه التقنيات في التعليم المنهجي وغير المنهجي على حد سواء، فكثير من الدول المتقدمة اتجهت للاستفادة من الأجهزة الذكية وما فيها من برامج وتطبيقات لتطوير العملية التعليمية، ولتكون مناسبة للتطور التكنولوجي المعاصر وشغوف الأطفال بهذه الأجهزة، مما يساهم في تحسين دمجهم في العملية التعليمية وتحسن أدائهم الدراسي وزيادة مخزونهم المعرفي.

يلحظ المتابع للتطبيقات أن ظهورها في المقدمة للباحث يعتمد على عدد التحميلات، لذا فإن التطبيقات ذات التحميلات العالية تتصدر وتظهر فيتم اختيارها وتكرار تحميلها، ومن هنا فإن الاهتمام بجودة الصورة ووضوحها وعناصر الجذب فيها والحرص على تميز التطبيق ليحظى بنسبة تحميلات عالية تؤهله ليكون في مقدمة التطبيقات التي تظهر للمتابع، والتطبيقات العربية الخاصة بالأطفال ينبغي عليها الحرص على ذلك لتكون عاملاً فاعلاً في رفد الطفل بثقافة عربية تحميه من الضياع في الثقافات الأخرى.

النتائج

خلصت الدراسة إلى أن اهتمام الأطفال العرب يبرز في تطبيقات (الأندرويد) المتخصصة بتعليم الحروف العربية والألعاب، فيما يقل هذا الاهتمام في التطبيقات الأخرى، ليسجل الاهتمام الأدنى في التطبيقات الثقافية والتعليمية، وأن أكثر البرامج تحميلاً اعتمد على عوامل جذب جمعت بين اللعب والتعلم، وقدمت المعرفة للطفل بأسلوب يمزجها بالمرح والنشيد والألعاب،

كما توصلت الدراسة إلى ضعف توجهات جمهور الأطفال العرب نحو التطبيقات العربية الخاصة بهم، مقابل نظيراتها الأجنبية التي يصل تنزيل بعضها إلى مئات الملايين لا سيما الخاصة بالألعاب، ما يؤشر إلى وجود خلل في هذا الجانب، يستدعي الاهتمام بالتواجد بفاعلية أكبر وتوفير تطبيقات أندرويد عربية بديلة لضمان التعبئة الثقافية للأطفال.

إن توجه الأطفال العرب نحو التطبيقات والألعاب الأجنبية لينهلوا مما فيها من متعة ومرح وثقافة، يعني صقلهم بثقافة غريبة بدلاً من ثقافتهم وهويتهم العربية، بقيمها وأخلاقها وغثها وسمينها ولغتها أيضاً، حيث لا يمكن النظر للألعاب والتطبيقات بمعزل عن الأبعاد الثقافية التي يقصد زرعها في الطفل.

في ظل الانفتاح الثقافي وانتشار تقنيات الإعلام الرقمي يجدر للحفاظ على الطفل العربي وثقافته وهويته العربية تعزيز التواجد العربي في الثقافة العالمية كمّاً ونوعاً، من خلال الدفع ببرامج جادة وفعالة في فضاءات الإعلام تقنع الطفل بشكلها ومحتواها. كما أن ألعاب الأطفال من أفضل الأساليب رجعاً وتحقيقاً لأي تعبئة ثقافية أو معرفية في الطفل، لذا فإن بناء ثقافة عربية لدى الأطفال والحفاظ على الهوية العربية يتطلب توفير ألعاب تتضمن هذه القيم والثقافة والمعرفة والتوجيهات غير المباشرة للطفل، والتي يكتسبها الطفل وتتحول إلى سلوك لديه من غير حاجة للتوجيه المباشر.

توصي الدراسة المؤسسات التي تعنى بالطفل العربي وثقافته، والمدارس التوجه لتطوير تطبيقات في مجالات مختلفة والاهتمام بجودتها وجاذبيتها ومراعاتها لمقومات اتصالية فاعلة، على أن يمتد هذا التوجه لكافة التقنيات الرقمية، مع ضرورة الاهتمام بجاذبية المواد نظراً لطبيعة الجمهور المعاصر تجاه هذه التقنيات، كما أن على الأهل مسؤولية التوجيه والمتابعة لأبنائهم وعدم تركهم مع الأجهزة الذكية دون رقيب وتوجيه.

قائمة المصادر والمراجع

المصادر والمراجع العربية

- بال، فرنسيس. (2008) . الميديا. ترجمة: فؤاد شاهين. بيروت: دار الكتاب الجديد المتحدة.
- جلال، عز الدين. (2019) . أثر تعرض الشباب لتطبيقات (الأندرويد) وتأثيرها علي هويتهم الثقافية المصرية: دراسة ميدانية. المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال، 27، 542 – 565.
- حسين، سمير محمد. (1983) . تحليل المضمون. القاهرة: عالم الكتب.
- الحملي، أريج بنت صالح. (2021) . أثر استخدام تطبيقات التعلُّم المتنقل في تنمية مهارات السلوك الاجتماعيّ لدى أطفال الروضة. المجلة الدولية للتعليم الإلكتروني، 1 (1)، 119 – 144.
- الشعيبي، أماني حمد منصور. (2015) . واقع توظيف معلمات رياض الأطفال للتطبيقات التربوية في الأجهزة الذكية في التعليم. مجلة دراسات فى التعليم الجامعى، 31، 57 – 82.
- الصاوي، السيد صلاح. (2019) . تطبيقات الهواتف الذكية والأجهزة المحمولة في مراكز الوثائق والأرشيف: دراسة 666666666 تحليلية. Journal of Information Studies & Technology (JIS&T) ، 5 (1) ، 2 - 17. doi: https:// doi. org/ 10. 5339/ jist. 2019. 5
- العبدالله، مي. (2014) . المعجم في المفاهيم الحديثة للإعلام والاتصال: المشروع العربي لتوحيد المصطلحات. بيروت: دار النهضة العربية للنشر والتوزيع.
- العسكري، عبود عبد الله. (2004) . منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية. دمشق: دار النمير.
- عدوي، عبد الله محمود. (2022) . التحولات في تشكيل الرأي العام في ضوء ملكية وسائل الاتصال الرقمية. المجلة الدولية للاتصال الاجتماعي، 9 (2) ، 653 - 668. doi: 10. 53284/ 2120 - 009 - 002 - 016
- غانم، رغدة محمد عصمت. (2018) . تأثير بعض تطبيقات (الأندرويد) بـ Google Play باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي علي تعلم بعض المهارات الأساسية في المبارزة وتحسين التفكير الناقد لطالبات كلية التربية الرياضية. مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، 47 (5)، 649 – 688.
- الفايدي، أحمد عطية ربيع. (2021) . أثر التطبيقات الذكية على الرعاية الصحية. المجلة العربية للنشر العلمي، 32، 420 – 449.
- كلية محمد بن راشد للإدارة الحكومية. (2014) . نظرة على الإعلام الاجتماعي في العالم العربي 2014. أبو ظبي: كلية محمد بن راشد للإدارة الحكومية.
- مصطفى المصمودي. (1985) . النظام الإعلامي الجديد. الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.
- نجوى سعدي محمود جراح. (2021) . أثر استخدام التطبيقات الرياضية الذكية على اكتساب المفاهيم الرياضية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي ذوي صعوبات التعلم الحسابية في الأردن. مجلة كلية التربية (أسيوط) ، 37 (10) ، 126 - 155. doi: 10. 21608/ mfes. 2021. 202456
- الاتحاد الدولي للاتصالات (ITU) ووكالة الأمم المتحدة المتخصصة لتقنيات المعلومات والاتصالات (ICT) . (2021) . 2. 9 مليار شخص ما زالوا بدون إنترنت، 96% منهم يعيشون في البلدان النامية. تم الاسترداد من https:// www. itu. int/ ar/ Pages/ default. aspx

المصادر والمراجع العربية مترجمة

- *Balle, Francis. (2008) . Media. Translation: Fouad Chahine. Beirut: Dar Alkitaab Aljadid Almutahidati.*
- *Jalal, Ezzedine. (2019) . The impact of youth exposure to Android applications and its impact on their Egyptian cultural identity: a field study. The Arab Journal of Media and Communication Research, 27, 542 - 565.*
- *Hussein, Samir Mohammed. (1983) . Content analysis. Cairo: Alam Alkutub.*
- *Al - Hamli, Areej Bint Saleh. (2021) . The effect of using mobile learning applications on developing social behavior skills for kindergarten children. International Journal of E - Learning, 1 (1) , 119 - 144.*
- *Al - Shuaibi, Amani Hamad Mansour. (2015) . The reality of kindergarten teachers› employment of educational applications in smart devices in education. Journal of Studies in University Education, 31, 57 - 82.*
- *El - Sawy, Mr. Salah. (2019) . Smartphone and mobile applications in document and archive centers: an analytical study. Journal of Information Studies & Technology (JIS&T) , 5 (1) , 2 - 17. doi: https:// doi. org/ 10. 5339/ jist. 2019. 5*
- *Askari, Abboud Abdullah. (2004) . Methodology of scientific research in the human sciences. Damascus: Dar Al - Numeir.*
- *Ghanem, Raghda Mohamed Esmat. (2018) . The effect of some Android applications on Google Play using virtual reality technology on learning some basic skills in fencing and improving critical thinking for female students of the Faculty of Physical Education. Assiut Journal of Physical Education Sciences and Arts, 47 (5) , 649 - 688.*
- *Adway, Abdallah. (2022) . The Shifts of Public Opinion Formation in light of Digital Communication Ownership. The International Journal of Social Communication, 9 (2) . (pp. 653 - 668) . DOI: 10. 53284/ 2120 - 009 - 002 - 016*
- *Al - Faydi, Ahmed Attia Rabie. (2021) . The impact of smart applications on health care. The Arab Journal for Scientific Publishing, 32, 420 - 449.*
- *Mohammed bin Rashid School of Government. (2014) . A look at social media in the Arab world 2014. Abu Dhabi: Mohammed bin Rashid School of Government.*
- *Mustafa Al - Masmoudi. (1985) . The new media system. Kuwait: The National Council for Culture, Arts and Letters.*
- *Najwa Saadi Mahmoud Jarrah. (2021) . The effect of using smart mathematical applications on the acquisition of mathematical concepts among fourth - grade students with arithmetic learning difficulties in Jordan. Journal of the College of Education (Assiut) , 37 (10) , 126 - 155. doi: 10. 21608/ mfes. 2021. 202456*
- *Google. (N. D) . Parental Guide to Google Play, Parental Information. Retrieved from Google Play: https:// support. google. com/ googleplay*
- *Unlimited Technologies. (N. D) . Smartphone operating systems. Retrieved from the Techniq Without Borders website: http:// techniq1. blogspot. com/*
- *googleplay store. (N. D) . Retrieved from googleplay website: https:// support. google. com/ googleplay/ topic/ 2999682*
- *WEBBLOOG. (January 9, 2022) . The most popular apps in the world for the year (2222) . Retrieved from WEBBLOOG: https:// www. webbloog. com/*
- *The International Telecommunication Union (ITU) and the United Nations specialized agency for information and communication technologies (ICT) . (2021) . 2. 9 billion people are still without the Internet, 96% of whom live in developing countries. Retrieved from https:// www. itu. int/*

en/ Pages/ default. aspx

المصادر والمراجع الأجنبية

- *Adawy, Abdallah, The Educational Role for Children›s Entertainment Media (October 20, 2014) . Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) - Nilai. Conference of LEC 2014, Available at SSRN: https:// ssrn. com/ abstract=4183477*
- *App Stores Growth Accelerates in 2014. (2015, Jan 13) . Retrieved from Appfigures Blog: http:// blog. appfigures. com*
- *AppStor. (N. D) . http:// www. apple. com/*
- *Ball - Rokeach, S. , & Melvin L. , D. (1976) . A dependency model of mass - media effects. Communication research, 3 (1) , 3 - 21. doi: https:// doi. org/ 10. 1177/ 009365027600300101*
- *Ceci, L. (2022, Mar 21) . Google Play: number of available apps 2009 - 2022. Retrieved from statista: https:// www. statista. com/ statistics/ 266210/ number - of - available - applications - in - the - google - play - store/*
- *Gerbner, G. , & Larry Gross. (1976) . Living with television: The violence profile. Journal of communication, 26 (2) , 172 - 199.*
- *Google. (2022) . What›s new in Android. Google I/ O 2022.*
- *KEMP, S. (21 JULY 2021) . DIGITAL 2021 JULY GLOBAL STATSHOT REPORT. datareportal. Retrieved from https:// datareportal. com/ reports/ digital - 2021 - july - global - statshot*
- *LawrenceJ Shrum. (2017) . Cultivation theory: Effects and underlying processes. The international encyclopedia of media effects 1 - 12.*
- *Microsoft. (N. D) Windows Phone: https:// www. microsoft. com/ ar - eg/ store/ apps/ windows - phone*
- *Novac, O. C. , Novac, M. , & Gordan, C. (2017) . Comparative study of Google Android, Apple iOS and Microsoft Windows phone mobile operating systems. 2017 14th international conference on engineering of modern electric systems (EMES) (pp. 154 - 159) . Oradea, Romania: IEEE. doi: 10. 1109/ EMES. 2017. 7980403*
- *Papadakis, S. , Kalogiannakis, M. , & Zaranis, N. (2018) . Educational apps from the Android Google Play for Greek preschoolers: A systematic review. Computers & Education, 116, 139 - 160.*
- *Prameswari, N. S. , Suharto, M. , & Prabowo, T. (2017) . The importance of equating parent's perceptions with children's hobby in using Android - based applications as a learning media. PEOPLE: International Journal of Social Sciences, 3 (2) , 1660 - 1679.*
- *Sulistyowati, P. , Setyaningrum, L. , Kumala, F. N. , & Hudha, M. N. (2018, November) . Android - based monitoring applications of students' learning outcomes. In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 434, No. 1, p. 012036) . IOP Publishing.*