جامعة الوصل
ALWASL UNIVERSITY

دولة الإمارات العربية المتحدة
جامعة الوصل – دبي
كلية الآداب

فِكر ومَعرفة

مجلة علمية محكمة سنوية
متخصّصة في العلوم الإنسانيّة والاجتماعيّة

العدد الثاني
(1444 هـ - 2022 م)

دولة الإمارات العربية المتحدة

جامعة الوصل - دبي
كلية الآداب

فِكر ومَعرفة

مجلة علمية محكمة سنوية
متخصّصة في العلوم الإنسانيّة والاجتماعيّة

العدد الثاني
(1444 هـ - 2022 م)

تأسست سنة 2021 م

المشرف على المجلة

أ. د. خالد توكال

نائب مدير الجامعة لشؤون البحث العلميّ

رئيس التَّحرير

أ. د. أحمد حساني

نائب رئيس التحرير

د. عبد اللّه طاهر الحذيفي

أمين التحرير

د. المزمل الشريف

هيئة التحرير

أ. د. أحمد رحماني – د. محمد جمال

محتويات العدد

افتتاحية التحرير	**١١**
البحوث	**١٥**
المأمول في توظيف الذكاء الاصطناعي للنهوض باللغة العربية – أ.د. عبد الله أحمد جاد الكريم	**١٧**
النظام اللغوي العربي بين التهيئة اللغوية وتحديات مجتمع المعرفة بحث في المتغيرات والمسارات – أ. د. أحمد حساني	**٥٥**
استخدام لغة الرُّموز التَّعبيرية وأثرها على اللُّغة العربيَّة: طلاب جامعة الملك عبد العزيز أنموذجًا – د. منصور الرِّحيلي	**١٠١**
الأخطاء الإملائية في اللغة العربية: مقاربة لسانية حاسوبية – أ. د. محمد لهلال	**١٤٥**
أدب الأطفال الرّقمي: مفهومه وإشكاليّاته وتطبيقاته – د.بديعة خليل الهاشمي	**١٨٩**
برمجيات المصدر المفتوح ومستقبل المكتبات الجامعية في ظل التحول الرقمي: المكتبة المركزية لجامعة الوصل بدبي أنموذجًا – د. حصة الكتبي	**٢١٩**
واقع اللغة العربيّة والذّكاء الاصطناعيّ – د. رانيه أحمد رشيد شاهين	**٢٥٥**
رقمنة اللغة العربيّة قراءة في المنجز الرّقميّ لمركز جمعة الماجد للثّقافة والتراث – د. منى مجاهد المطري	**٢٩٥**
الأدبُ الرّقميُّ والتّحولُ في أركانِ العمليةِ الإبداعيّةِ – د. عقيلة محمدي	**٣٢٥**
ملاحظات حول تدريس المستويات اللسانية عن بعد بالجامعة المغربية: «التركيب» أنموذجا – د. عبد الحق العُمَري	**٣٥٣**

أدب الأطفال الرّقمي:
مفهومه وإشكاليّاته وتطبيقاته

Digital Children's Literature:
Its Concept, Problems and Applications

د. بديعة خليل الهاشمي
أستاذ مساعد في قسم اللغة العربية وآدابها
كليّة الآداب والعلوم الإنسانيّة والاجتماعيّة – جامعة الشارقة

Dr. Badeeah Khaleel Alhashemi
Assistant Professor of Arabic Language and Literature
College of Arts, Humanities and Social Sciences, University of Sharjah

https://doi.org/10.47798/fom.2022.i02.05

ملخص البحث

تعدّدت مفاهيم الأدب الرقمي وتنوّعت، فمن الدارسين من يرى أنه النص الأدبي الذي يعتمد وسيطًا تقنيًا للكتابة والعرض، والإنترنت وسيلة للنشر والوصول إلى المتلقي. ومنهم من يضيف إلى ذلك ضرورة توظيف إمكانات الحاسوب الأخرى، كالروابط التشعبيّة والوسائط المتعددة، كالصورة، والصوت، والأيقونات، والأفلام، والرسوم المتحركة، كعناصر فنية تُسهم في بنية النص وتشكيله الفني. ويهدف هذا البحث إلى إلقاء الضوء على أدب الأطفال الرقمي، من جوانب عدة من حيث مفهومه وسماته ومميزاته وإشكالياته، كما سيعرض نماذج من منصاته وبرامجه المتوفرة باللغة العربيّة. وتكمن أهميته في أنه يتناول أدب الأطفال الذي يُوظّف اللغة الرقميّة والبرامج الحاسوبية في الوصول إلى جمهوره، الذي بات على صلة وطيدة بعالم التقنية والوسائط الحديثة، المتضّمنة لميزات بصريّة وصوتيّة وترفيهيّة تفاعليّة، فأصبحت هي المفضلة لدى أطفال هذا العصر.

الكلمات المفتاحيّة: أدب الأطفال، الأدب الرّقمي، الأدب التفاعلي، المنصات الرقميّة.

Abstract

The concepts of digital literature are numerous. Some scholars believe that it is the literary text that relies on technical devices for writing and presentation, and the Internet is a means of publishing and reaching the recipient. Added to this is the necessity of employing other computer capabilities, such as hyperlinks and multimedia, such as images, sound, icons, films, and animation, as technical elements that contribute to the structure of the text and its technical formation. This research paper aims to shed light on digital children's literature, from several aspects in terms of its concept, features and problems. It also presents samples of its platforms and programs available in the Arabic language. Its importance lies in the fact that it deals with children's literature that employs digital language and computer programs to reach its audience, who has become closely connected with the world of technology and modern media that includes visual, audio, entertainment and interactive features, which have become the favorite of children of this age.

Keywords: children's literature; digital literature; interactive literature; digital platforms.

مقدمة

لقد تعدّدت المصطلحات التي وُسم بها الأدب في علاقته بالتقنية، بصفته شكلاً من أشكال التعبير الإنساني واسطته اللغة البليغة من جهة، ويعتمد على التقنيّة في إنتاجه ونشره وتلقيه من جهة أخرى. ومن تلك المصطلحات: الأدب الرّقمي، والأدب الإلكتروني، والأدب الافتراضي، والأدب التفاعلي، والأدب التشعّبي أو المتشعّب، والأدب الترابطي أو المترابط، والأدب متعدد الوسائط، والأدب الفائق وغيرها من الأسماء. ومن المؤكد أن اقتران التقنيّة الرّقميّة بالأدب يعني إضافة خصوصيّة جديدة تجعله متميّزًا عن الأدب الذي يعتمد الورق وسيلة لنشره. فالوسيط «الذي يحمل التجربة الإبداعيّة ليس مجرد مطيّة تقوم بنقل المعلومات من المبدع إلى المتلقي، بل إنه جزء من نسيج الإبداع نفسه؛ لأن تغيّر الوسيط يعني أن هناك تغيرًا أصاب الوعي الإنساني في مرحلة ما، وأنّ الإبداع في صورته العامّة أصبح يحمل على عاتقه وظيفة التعبير عن هذا التغيّر، راصدًا دلالته النفسيّة والاجتماعية والثقافية على مستوى الأنا المبدعة من جانب، وعلاقتها بمجتمعها من جانب آخر».[1]

فمبدع الأدب الرقّمي يهدف إلى الاستفادة من إمكانات العالم الرّقمي والتقني، الذي أصبح مظهرًا من مظاهر الحياة العصريّة، ولا يمكن للإنسان أن يستغني فيها عن الحواسيب والهواتف الذكيّة وشبكة الإنترنت. ولا يكتفي الأدب الرقمي بالاستفادة من إمكانات التقنية الرقمية في إنتاج النص الأدبي؛ كبرامج تحرير النصوص فحسب، إنما يتعدى ذلك إلى علاقته بالنشر على مواقع الشبكة العنكبوتيّة، مستفيدًا من الوسائط المتعددة، السمعيّة منها والبصريّة واللسانيّة كذلك، كما أنه يتيح المجال لمتلقيه كي يتفاعل مع تلك النصوص بالتعليق أو

١- محمد محمود، الورقي والرقمي: الواقعيّة الافتراضية في الرواية العربية، دائرة الثقافة، الشارقة، ط١، ٢٠٢٠، ص٢٥٧.

الإضافة أو إبداء الرأي؛ وذلك لاحتوائه على روابط ووصلات تشعّبيّة تعدّ جزءًا لا يتجزّأ من العمل الأدبي. وبالتالي يصبح في إمكان الأديب الحصول على التغذية الراجعة من جمهوره وقرّائه، بهدف تحسين إنتاجه أو الاطمئنان عليه. فيعمل على التنقيح أو التعديل أو الإضافة أو الحذف الذي يقتنع به ويخدم نصه، ومن ثمّ فإن له أن يُثبت ذلك التحديث في المنشور الورقي، الذي يصعب تغييره أو تبديله إن أراد.

وما بين جمهور متحمّس للأدب الرّقمي، يرى أنه الأنسب لعصر تداخلت فيه التقنيات والبرمجيّات مع أدقّ تفاصيل حياة الإنسان، وآخر يقابله بالاستهجان والمقاومة والرفض، ظهر عدد غير قليل من الدراسات والأبحاث النقديّة حول هذا النوع الجديد من الأدب، الذي تعدّ الآليّات الرّقميّة هي الدّعامة الأساسية لإنتاجه وتلقّيه. فما هو الأدب الرّقمي؟

تعدّدت المفاهيم وآراء الدارسين حول مفهوم الأدب الرقمي، ففريق يرى أنه النص الذي يعتمد وسيطًا تقنيًّا لكتابته، وشبكة الإنترنت وسيلة للنشر والوصول إلى المتلقي. وفريق يضيف إلى ذلك ضرورة توظيف إمكانات الحاسوب الأخرى، كالروابط التشعبيّة والوسائط المتعددة، مثل: الصور، والأيقونات، والأفلام، والرسوم المتحركة، كعناصر فنية تشترك في بنية النص وتشكيله الفني، فهم يرون أن النص لو وقف عند حد النشر الإلكتروني لوجب أن يطلق عليه أدبًا إلكترونيًّا فقط. وبذلك فإن الأدب الرقمي يستوجب تحقق شرط «التفاعل» الذي يُنتظر من القارئ أو المتلقي، بحيث يضيف إلى النص أو يكمله أو يعلق عليه أو يبدي رأيه بشأنه، عن طريق الضغط على الروابط التشعبية والأيقونات، فيصبح المتلقي عنصرًا فاعلاً في إنتاجه. وهو الرأي الذي نذهب إليه ونتفق معه.

ومن هؤلاء النقاد د.سعيد يقطين[1] -وهو من أوائل النّقاد العرب الذين التفتوا إلى هذا النوع من الأدب- فهو يرى أن الأدب الرقمي هو الذي يوظف على مستوى إنتاجه وتلقيه ما يقدمه الحاسوب، كوسيط وفضاء أيضًا، من عتاد وبرمجيّات وإمكانيات. فهو يعتمد إلى جانب اللغة، علامات أخرى غير لغوية: صُوَرية أو صوتية أو حركية. ولما كانت هذه العلامات متعددة (لغوية وغير لغوية)، فإنه يعتمد «الترابط» عنصرًا جوهريًا لوصل العلاقات، والربط بين مختلف هذه المكونات التي يتشكل منها النص الرقمي، ربطًا يقوم على الانسجام والتفاعل.

فالنص الأدبي الورقي يمكن أن يُنقل إلى الحاسوب ويتجلى ذلك من خلال الشاشة، كاستعمال الفأرة، والانتقال بين الصفحات وفق ما تمليه ضرورات استعمال الحاسوب والبرنامج الموظف لذلك. ولكنه لا يمكن اعتبار هذا الأدب رقميًّا، حتى وإن كان موضوعه يدور حول قضايا معلوماتية أو رقمية، فهو بذلك يشبه المكتبات الرّقميّة التي يعجّ بها الفضاء الشبكي. وبذا يمكن أن يطلق عليه اسم «الأدب الإلكتروني». أمّا شرط التفاعل بين المتلقي والنص الأدبي فهو أساس في الأدب الرقمي، وهو ما يتيحه وجود الروابط التشعبيّة hypertext داخل النص. وبذلك يتضح أن التشعّب إحدى تقنيات الأدب الرقمي، ومن هنا جاءت تسميته بالأدب التفاعلي فهو «يكتسب صفة التفاعل حقًا حينما يشارك القارئ، ليس في تذوقه فحسب، بل في إتاحة المجال لإنتاج شيء منه أو نقده»[2].

وقد تحيل تلك الروابط التشعّبيّة إلى صور أو ملفات صوتيّة أو مقاطع فيديو أو نصوص لغوية أخرى أو غير ذلك مما له صلة بالنص الأدبي الأساسي، فتكتمل بذلك عناصره أو تضيف إلى دلالته أو تحقق سمة التفاعل بين المتلقي والنص

١- ينظر: سعيد يقطين، من النص إلى النص المترابط، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء، المغرب، ط١، ٢٠٠٥، ص ١٢٢- ١٢٨.

٢- إبراهيم ملحم، الأدب والتقنية: مدخل إلى النقد التفاعلي، عالم الكتب الحديث، إربد، الأردن، ط١، ٢٠١٣، ص١٥.

الذي يقرؤه. ومن أهم مميزات النص الرقمي التفاعلي «أنه غير خطيّ؛ لأنه يتكون من مجموعة من العُقد التي يتصل بعضها ببعض بواسطة روابط مرئية، ويسمح بالانتقال من معلومة إلى أخرى من طريق تنشيط الروابط التي بواسطتها نتجاوز البُعد الخَطّي للقراءة؛ لأننا نتحرك في النص على الشكل الذي نريد».[١]

«ولا تعني الروابط التشعبية دائمًا أننا أمام نص متن واحد، وهوامش وحواش متعددة، فهذا قد يكون شكلاً من الأشكال الممكنة للنصوص الإلكترونيّة، والشكلً الآخر هو أن استخدام الروابط التشعبيّة يتيح لنا المزج بين عدّة متون، والربط بينها والانطلاق من واحد منها نحو البقية، أو اختراق نص منها من خلال نص آخر، أو جعل واحد منها جزءًا من غيره، وهكذا.. وفق ما يتيحه الخيال الخلاّق للمبدع وللقارئ».[٢]

ولذا فإن النص الرقمي في حالته التفاعليّة (النص المتشعّب / المترابط) يعدّ المرحلة الأخيرة التي وصل إليها الأدب الرقمي من ناحية الاستفادة من معطيات التطور التقني وإمكاناته، وأعلى مراتبه من ناحية تحقيق التفاعل بين النص والمتلقي، وإبراز دوره والاهتمام به.

أوّلاً: أدب الأطفال والتحوّل من الوسائط التقليديّة إلى الوسائط الرقميّة:

في ظل التطور التقني الهائل وسيطرته على مناحي الحياة بشكل عام، وعالم الطفولة وما يحيط به بشكل خاص، أدرك الأدباء والمبدعون في مجال أدب الطفل وثقافته الأمر جيّدًا، وشعروا بأن ثمّة حالة من الإعراض يلقاها الأدب الطفولي بأنواعه وأجناسه من متلقيه الذين باتوا يفضلون الصورة والصوت والمتعة والحركة التي توفرها الأجهزة الحديثة على الوسائط الورقيّة. لذا لجأ عدد الأدباء

١- مهى جرجور، الأدب في مهب التكنولوجيا، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء، المغرب، ط١، ٢٠١٧، ص٧٦.

٢- فاطمة البريكي، الكتابة والتكنولوجيا، دار ابن خلدون، عمّان، الأردن، ط٢، ٢٠١٣، ص١٠٩، ١١٠.

إلى الوسائل التقنيّة الحديثة لبث إنتاجهم الإبداعي للطفل من خلالها، وعملوا على تضمينها عناصر الجذب والإمتاع والتفاعل، التي أصبح الطفل المعاصر يألفها ويتكيّف معها بشكل كبير؛ لأنها أصبحت جزءًا من تكوين ثقافته. الأمر الذي «حفّز المؤسسات التعليميّة إلى تطوير أساليب تقديم المعرفة؛ لتناسب الثقافة التي يعيشها الطفل في الحياة اليوميّة، فأنشأت البوابات التعليميّة كي يستطيع الطفل تحميل كتبه الإلكترونيّة أو التفاعليّة، وجعلت الحاسوب اللوحي مصدر التعلّم، حيث يتنقّل الطالب من كتاب إلى آخر عبر حاسوبه، ويتصل بالإنترنت للبحث عن المعلومات التي تُطلب منه».[1]

وإن كان بعض الدّارسين لا يرى شرط «التفاعليّة» لازمًا في مفهوم الأدب الرّقمي على عمومه، فإننا نرى أنه شرط واجب التّحقق في الأدب الرقمي الناجح الموجه للأطفال. فالتفاعل مع النص يعدّ أحد عوامل جذب الطفل إلى الأدب، وإن «كانت المعرفة التي تقدّم للطفل عبر الوسيط الورقي تتأتّى من ناحية واحدة، فإنها في الوسائط الرقميّة التي تتيحها التكنولوجيا تقدّم له بأكثر من وسيط؛ فهو يتفاعل مع الأصوات والألوان والصور الثابتة والمتحركة، ويجد نفسه مندمجًا مع إمكانات الفيديو والموسيقى وغيرها من الوسائط».[2] وفي ذلك استثمار لحواسه جميعًا، مما يسهم بشكل كبير في تحقيق أهداف أدب الأطفال، التربوية منها أو التعليميّة أو الترفيهيّة أيضًا.

فأدب الأطفال هو الوسيلة الأهم التي يرجى منها تقديم الإجابات عن أسئلتهم واستفساراتهم، فضلاً عن أنه يسهم في إثارتها والتفكير في إجاباتها، ويسمح لهم بالإبحار في عالم العلم والخيال، ليستكشفوا الجديد ويبحثوا من خلاله عن

١- إبراهيم ملحم، ثقافة الطفل من الأدب الشعبي إلى الوسائط المتعددة، عالم الكتب الحديث، إربد، الأردن، ط١، ص١٥٨.

٢- منتصر نبيه، أدب الأطفال الرقمي: بين سلطة الرابط وتأثير الوسيط، دائرة الثقافة، الشارقة، ط١، ٢٠٢٠، ص١٧.

المعرفة، كما أنه «الدافع للإنجاز الذي يدفع إلى المخاطرة العلميّة المحسوبة من أجل الاكتشاف والتحرر من الأساليب المعتادة للتفكير. . .إنه ينمّي سمات الإبداع من خلال عمليّة التفاعل والتمثّل والامتصاص، واستثارة المواهب».[١]

لذا لا يمكن أن يكون أدب الأطفال الرقمي فعّالاً في عملية التعليم عامة وتعليم اللغة خاصة إن لم يكن تفاعليًّا؛ لأن التفاعل سيجعل الطفل أكثر انجذابًا نحو التعليم، وسيسهم في نمو الجوانب المهاريّة والإدراكيّة لديه. فهو «ينقل العمليّة التعليميّة من المعلم إلى المتعلم، ويجعله محور العملية التعليمية، بحيث يكون فعّالاً وإيجابيًّا طوال الوقت، وينمي مهارات البحث والاستقصاء والتعلم الذاتي، ومهارات الاتصال والمهارات الاجتماعية لدى المتعلمين ومهارات التفكير».[٢]

وبذلك سيكون الطفل في مواجهة المنصات الإلكترونيّة - على خلاف الوسائط الأخرى - مشاركًا في تفعيل النص الأدبي وتحريك أحداثه، وإبداء الرأي بشأن أفكاره ومضامينه، بل ربما متحدّثًا إلى شخصيّات القصّة ومبدعها كذلك. ولذا فإنه يتحوّل إلى مبدع موازٍ للمؤلف الأصلي للنص، فهو يمتلك مساحته الخاصة في قراءة النص وإعادة إنتاجه.

وتجدر الإشارة هنا إلى أن أدب الأطفال الرقمي لا يختلف عن أدب الأطفال المقدم بواسطة قنواته التقليدية المعروفة من ناحية المفهوم والمضامين، إنما تميّزه يكون في شكله وأساليب تقديمه المرتبطة بالعالم الرقمي والوسيط التقني الذي يُقدّم بواسطته، والتي تضمن تفاعل الطفل معه. فهو في الحالتين يراعي المراحل والفئات

١- حسن شحاته، أدب الطفل العربي: دراسات وبحوث، الدار المصريّة اللبنانية، القاهرة، ط٣، ٢٠٠٤، ص٧.

٢- نورالدين إمام، صباح سليماني، تطور مفهوم التكنولوجيا واستخداماته في العملية التعليمية، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرى، الجزائر، ع١١، يونيو ٢٠١٣، ص١١.

العمريّة للأطفال من حيث المضامين التربوية والفكرية والأخلاقية والقيمية، كما أنه يراعي البناء الفني للنوع الأدبي الذي يتمثله، وكذا اللغة التي يكتب بها النص ذاته، من خلال اختيار الكاتب للألفاظ وعدد الكلمات الملائمة للمعجم اللغوي للطفل، وبناء الجمل والعبارات المتناسبة مع النمو اللغوي والإدراكي له.

وبما أن هذه الدراسة ستتوجه في دراستها التطبيقيّة إلى «القصص الرقميّة» المقدمة للأطفال، فإننا نعرض هنا التعريف الذي قدّمه د.منتصر نبيه للقصة الرقميّة للطفل، إذ عرفها بأنها: «نص سرديّ يعتمد في بنائه على التقنيات الرقميّة، ولا يمكن تقديمه إلا بشكل رقمي على شاشة الحاسوب، ويعتمد في تشكيله على عدد من الوسائط الرقميّة المختلفة، كما أنه يعتمد على الروابط المتعددة من خلال النص المترابط».[1]

ويلاحظ أن التعريف قد ركّز على شرط الترابط / التشعّب الذي أكدنا على وجوب وجوده سابقًا، لذا ستركز الدراسة في العرض الآتي على عرض نماذج ومنصّات قدمت المحتوى القصصي الرقمي للأطفال بأساليب تفاعليّة متنوعة.

ثانيًا: نماذج لمنصّات أدب الأطفال الرّقمي باللغة العربيّة:

١- تطبيق «لمسة»:

هو تطبيق تعليمي مخصّص للأطفال في سنواتهم المبكرة (ما قبل المدرسة إلى ٨ سنوات)، يهتم بالجانب التفاعلي، عن طريق تقديم أنشطة وألعاب ذهنية وقصص تفاعليّة صوتيّة ومصوّرة ومقاطع مرئية (فيديو) مبنيّة على مبادئ تعليمية، تهدف إلى تنمية ذكاء الطفل ومهارات تعلم اللغة العربيّة والإبداع والتفكير المنطقي وحل المشكلات، كما يعمل على تعزيز مهاراته العاطفيّة والاجتماعيّة. ومن أهم أهدافه تعزيز ثقة الطفل بنفسه، فالأطفال فضوليون بالفطرة، يرغبون في تعلّم أشياء

١- منتصر نبيه، أدب الأطفال الرقمي، مرجع سابق، ص١٣٥.

جديدة من خلال الاستكشاف واللعب والتدريب وتكرار التجربة مرارًا.[١]

ويحتوي التطبيق محاور تركز على تعليم الأطفال اللغة العربيّة، منها: محور «اللغة العربيّة»، ومحور «قصص». فالأول يعنى بتقديم مواد مرئيّة كرتونيّة ومصوّرة، وألعاب وألغاز تعلّم الأطفال المهارات اللغوية الأساسيّة، مثل: تعليم الحروف، والتفريق بين المتماثل منها في الرسم الإملائي، والتذكير والتأنيث، والضمائر، والترادف والتضاد بين الكلمات. بالإضافة إلى بعض المهارات الإملائية، مثل: المدود، والفرق بين التاء المفتوحة والمربوطة والهاء، وتحليل الكلمات إلى مقاطع، واللام الشمسيّة والقمريّة، والشدّة، والتنوين، والحركات القصيرة والسكون.

أما محور «قصص» فيحتوي على عدد كبير من القصص الرقميّة، مقسمة بناء على مضامين القصص وموضوعاتها، مثل: قصص «وقت النوم»، و«عائلتي وأصدقائي»، و«طبيعة وحيوانات»، و«أحب أن أتعلّم»، و«إبداع وخيال»، و«صحّتي وسلامتي»، و«لأنك مميّز»، و«نعم تقدر» وغيرها. وتندرج تحت كل قسم مجموعة من القصص، وعند الضغط على القصة، يبدأ سارد القصة بقراءتها بأصوات معبّرة وجميلة، مع تخصيص أصوات مغايرة لكلّ شخصيّة من شخصيات القصة بنبرة تناسبها.

ويتضافر في كل قصة الوسيط الصوتي مع الوسيط البصري، فالشخصيات والرسوم المرسومة فيها ليست جامدة كما في رسوم الكتاب الورقي، بل تتحرّك وتتفاعل مع السرد والحوار الدائر بطريقة منسجمة مع الموقف السردي. كما يتيح التطبيق للطفل التفاعل مع الرسوم المختلفة في الصفحة المعروضة وذلك بالضغط عليها ولمسها، فتتحرك بحركة متفاعلة مع المشهد أو تصدر أصواتًا مختلفة

١- ينظر: موقع المنصة webapp.lamsaworld.com .

كالضحك أو الاندهاش أو البكاء وغيره. ولم يغفل التطبيق الوسيط اللغوي؛ فبإمكان الطفل أن يعرض نص القصة المكتوب أثناء الاستماع إليه، وكأنما يتصفح الكتاب الورقي. وأهم خاصية تميز القصص في التطبيق أن الطفل يمكنه إعادة مشاهدة أي مقطع من مقاطع القصة، فهو المتحكم في تقليب الصفحات، إلى الأمام وإلى الخلف، بواسطة سهمين في أسفل الشاشة، كما تتوفر صفحات القصة الإلكترونية في خانة الخيارات بشكل مستقلّ، مرقّمة حسب تسلسلها وتتابعها، وباستطاعة الطفل أن يختار أحدها ليعرضها بشكل مستقل.

٢– تطبيق «مدرسة عصافير»:

«عصافير» منصة رقميّة تعتمد على أهم الدراسات والأبحاث في مجال تعليم اللغة العربيّة[١]، وتضمّ محتوى إبداعيًّا من الكتب والأنشطة التفاعليّة المخصصة للأطفال، بالإضافة إلى مصادر تعليميّة معينة للمعلمين. وتهدف المنصة إلى بناء عادة القراءة لدى الطلاب، وذلك بالتعاون مع عدد من المدارس في الوطن العربي. كما أنها تتيح للمعلمين فرصة لمعرفة درجة استفادة طلابهم وأدائهم من خلال البرنامج القرائي، بالإضافة إلى توفير تقارير منفردة عن أداء الطلبة وتطور مستواهم ومعرفة ميولهم وتوجهاتهم. ولا تغفل المنصة الضلع الثالث في عملية التعليم، وهم أولياء الأمور، لذا وفّرت لهم وسيلة للتواصل مع المعلمين، لإبقائهم مطّلعين على تطور مستوى أداء أبنائهم بشكل دوري. وكنوع من أنواع تشجيع الأطفال على الاستمرار في القراءة فإن المنصة تُظهر للطفل عدد القصص التي قرأها، وعدد ساعات القراءة التي أنجزها خلال آخر ثلاثين يومًا. كما أن المنصة تهتم بتحقيق خاصيّة التفاعل؛ فتمنح الأطفال فرصة تسجيل تعليقاتهم وآرائهم وانطباعاتهم تجاه القصص المقروءة. ويوفر التطبيق، بالإضافة إلى القصص التفاعليّة المصورة، أناشيد منوعة وألعابًا وتمارين وتدريبات لغوية تفاعليّة ممتعة.

١– ينظر: الموقع الإلكتروني للمنصة: 3asafeer.com/info#one.

ومن أهم القنوات التي عملت منصة عصافير على توفيرها للطفل العربي، التطبيق الذكي «مدرسة عصافير»، الذي يوفّر قصصًا تناسب فئات عمرية مختلفة، وموضوعات متنوعة من حيث المحتوى والمضمون، مثل: «السيارات والشاحنات والقطارات»، و«قصص مضحكة»، و«حكايات خياليّة»، و«قصص الخيال العلمي»، و«القصص المسجوعة» وغيرها. وبالضغط على صورة القصة وعنوانها تظهر صفحة تفاعليّة، تحتوي على معلومات القصة، مثل: نبذة قصيرة عن موضوعها، والفئة العمرية المناسبة، وعدد الصفحات، واسم المؤلف، واسم القارئ، ودار النشر. كما تضم الصفحة نفسها أزرارًا تفاعليّة يختار الطفل من بينها النشاط الذي يودّ القيام به. فالزر الأول «اقرأ القصة» يمكّنه من عرض الكتاب الرقمي، وهو نسخة من الكتاب الورقي، مع توفير قراءة للقصة بصوت السارد وأصوات الشخصيّات المتمايزة. ويتحكم الطفل في تقليب صفحات الكتاب، وبإمكانه إعادة الاستماع إلى النص المسموع أكثر من مرة إن أراد.

أما الزر الثاني «حل التمارين» فيعرض مجموعة من التمارين المتعلقة بالقصة، وتنقسم إلى ثلاث مجموعات: تمارين تفاعليّة، وتمارين مفردات، وأوراق عمل مطبوعة. والزر الثالث يمكّن الطفل من الاستماع إلى القصة دون تصفح الكتاب، أما التمرين الرابع فيسمح له بتصفح القصة مع توفير خاصيّة تسجيل صوته وهو يقرأ القصة، إذ بإمكانه بعد ذلك أن يستمع إلى التسجيل أو إعادة التسجيل مرة أخرى إن أراد، ومن ثم إرسال التسجيل إلى معلمه، ليقوم المعلم بعملية التقييم ووضع الدرجة المناسبة. وتشتمل الصفحة التفاعلية في أسفلها تعليقات الأطفال الذين سبق أن استمعوا إلى القصة وآراءهم حولها.

ثالثًا: سمات أدب الأطفال الرقمي ومميزاته:

دفع التطوّر السريع في مجال التقنيّة كتّاب أدب الطفل إلى البحث عن وسائط تتناسب مع مستجدات المرحلة الراهنة، بُغية مواكبة هذا التطور والاستفادة منه في خلق مستويات جديدة لتجسيد المحتوى الأدبي، وعدم الاكتفاء بالمستوى اللغوي وحده. وذلك لتناسب الطفل العصري الذي تداخلت الوسائط التقنيّة مع نمط حياته اليوميّ، التي أقبل الطفل عليها بشدة مبتعدًا عن عالم الورق، سواء في مجال اللعب والترفيه أو في مجال التعليم والدراسة. لذا كان من المهم الاستعانة بوسائل «تضاعف من أثر اللغة المجسّدة، وتثري فاعليتها في جذب اهتمام الطفل، وتحقيق استمراريّة اتصاله بالعمل الأدبي، وتشكل حوافز لإثارة اهتمامه به، منها الصورة والصوت واللون والرسم والحركة، وغير ذلك من الوسائل التي تزيد الفكرة دقّة وجلاء وتجسيدًا، فهي لغة أخرى غير اللغة المتعارف عليها... (فالطفل) بحكم تكوينه، ومستواه العمري والعقلي أكثر احتياجًا لهذ الوسائل، التي تضيء له القضايا، وتقرّب له المفهومات وتساعده على صقل مواهبه وتنميتها».[1]

وقد استطاع عدد من كتّاب النص الأدبي الطفولي إخضاع «التكنولوجيا لسلطته وجعلها طوع يديه، ما أسهم في إحداث تغيير في بنية النص، فتحولت إلى الترابط والحيوية بعد أن كانت خطية وجامدة، تبعه تغيير على مستوى النظام والترتيب بين عناصر بناء العمل الإبداعي، ما أدى إلى تغيير آخر في طرائق القراءة وأساليبها، جنبًا إلى جنب مع طرائق التلقي، دون إغفال علاقة كل ذلك باللغة».[2]

١- سعد أبو الرضا، النص الأدبي للأطفال: أهدافه ومصادره وسماته، مكتبة العبيكان، الرياض، السعودية، ط١، ٢٠٠٥، ص١٩، ٢٠.

٢- مهى جرجور، الأدب في مهب التكنولوجيا، مرجع سابق، ص٥١.

ومن أبرز خصائص النص الرقمي للأطفال أنه متعدد الوسائط، فهو يستثمر «كل الإمكانيات التي يوفرها الحاسوب وشبكة الإنترنت، وهي إمكانيات تخضع للتطور المستمر، وتتراوح عمومًا بين أنواع الخط مختلفة الأشكال، والصور الثابتة والمتحركة، والأصوات الحية وغير الحيّة، والأشكال الجرافيكيّة، والألوان المتحركة».[١]

فالطفل على اختلاف مراحله العمرية يستجيب للصورة ويتفاعل معها بشكل كبير خاصة في المراحل الأولى. «والصورة تحمل في طيّاتها أبعادًا دلاليّة معبّرة يمكنها أن تضيف دلالات جديدة للنص بجانب الكلمات، كما أن تشكّلها عبر الرسوم والألوان المتعددة تجعل النص الرقمي أكثر تعبيرًا وأكثر قدرة على التفاعل، لا سيّما إذا كانت الصورة متحركة، فكأنما تنقل للمتلقي واقعًا حيًّا لما يريد أن يطرحه داخل النص».[٢] فيكون الطفل بذلك معايشًا للأحداث ومحرّكًا لها كذلك.

ولا تكون الصورة أو الصفحة في النص الأدبي الرقمي التفاعلي صامتة عادة، إذ إن المؤثرات الصوتيّة تلعب دورها الفعّال في جذب انتباه الطفل، فاللغة «في حالة النص المكتوب تخفي عديدًا من الأحاسيس والمؤثرات التي تظهر عند سماع هذه اللغة... كما أن الصوت أتاح للمؤلف تقديم بعض الأناشيد والأغاني والموسيقى، وبعض الجمل والعبارات المسجوعة التي دائمًا ما ينجذب الطفل تجاهها؛ إذ إن بداية تعلمه واحتكاكه مع بيئته المحيطة لم تكن إلَّا سمعيّة بصريّة».[٣]

وبذلك أصبح النص الرقمي الموجه للطفل يتجاوز الآلية التقليديّة في تقديم النص الأدبي؛ لأنه يعترف بدور المتلقي في بناء النص، وقدرته على الإسهام

١- محمد مريني، النص الرقمي وإبدالات النقل المعرفي، كتاب الرفد، ع٨٩، دائرة الثقافة والإعلام، الشارقة، ٢٠١٥، ص٦٠، ٦١.
٢- منتصر نبيه، أدب الأطفال الرقمي، مرجع سابق، ص١٢٩.
٣- المرجع نفسه، ص١٢٩، ١٣٠.

فيه. لذا وجدنا الأدب الرقمي المقدم للأطفال من خلال التطبيقات الذكيّة يقدم نصوصًا حيويّة، تحقّق التفاعل بين الطفل والنص. ومن أمثلة ذلك ما نجده في تطبيق «لمسة». وهنا نستعرض إحدى قصصه، وهي قصة: «اهدأ يا هاني».

تنطلق فكرة تفاعل الطفل في هذا التطبيق من اسمه، فكل «لمسة» من إصبع الطفل لإحدى شخصيّات القصة أو إحدى الرسوم الموجودة في الصفحة، عبر شاشة الجهاز اللوحي أو الهاتف الذكي، تجعل الرسمة تصدر صوتًا معيّنًا، أو حركة استجابة معينة تنسجم مع سرد القصة وأحداثها أو الحوار فيها.

فعلى سبيل المثال يبدأ السرد في الصفحة الأولى من قصة «اهدأ يا هاني» بالعبارة الآتية:

«استيقظ هاني اليوم متأخّرًا بعد أن رأى حلمًا مزعجًا».

ويظهر فيها الطفل «هاني» وهو جالس على سريره خائفًا، ولكن حين يلمس الطفل رأس «هاني»، يتحرك هاني ليغطي وجهه بلحاف السرير في حركة تعبّر عن الحالة التي يشعر بها، مصدرًا صوتًا معبّرا عن خوفه. كما أن بعض الرسوم الموجودة في الصورة، مثل: ألعاب هاني المعلقة بجانب سريره، تتأرجح عند لمس الطفل لها مصدرة أصواتًا مسلية. كما في الصور التوضيحية الآتية:

وفي الصفحة الثالثة من القصة يصف السارد «هاني» قائلاً:

«لم يكد ينتهي من ارتداء ملابسه حتى تعثّر بلعبته المفضلة. الفيل القماشي ذو اللونين الرّمادي والأزرق». فعندما يضغط الطفل على الرسمة يسقط «هاني» على الأرض مصدرًا صوتًا معبّرًا. كما في السورتين الآتيتين:

وفي إحدى الصفحات يصوّر السارد «هاني» وهو في مدرسته، قائلاً:

«وعندما قُرع جرس الفرصة، أراد هاني أن يأكل».

ويظهر في الصفحة رسمة الجرس، غير أن الجرس لا يقرع ولا يسمع صوته إلا إذا قام الطفل بلمس الجرس، فيهتز مصدرًا صوتًا عاليًا.

وفي الصفحة التالية يفتح هاني حقيبة الطعام ليتناول فطوره في المدرسة:

«فتح هاني شطيرته فوجد فيها قطعة جبنة. صرخ هاني: لاا.. لا أحبّ الجبنة، لن آكلها».

وتبقى حقيبة طعام «هاني» مغلقة، حتى يقوم الطفل / القارئ بلمس الحقيبة، فتنفتح ويبدي هاني حركة معبّرة عن اعتراضه وغضبه. كما في السورتين الآتيتين:

ومن خلال هذه الخصائص التي يوفرها التطبيق للطفل القارئ وغيرها، يشعر الطفل بأنه مالك للنص ومتحكم فيه، وأنه مبدع كذلك؛ لأنه يشارك في تحريك الأحداث وتسييرها أو إيقافها. ولا يقف تحقق تفاعل الطفل مع النص الرقمي عند هذا الحد، إذ تشكّل تمارين تلوين الصور وتدريبات الفهم والاستيعاب والاختبارات اللغويّة، التي تلي قراءة النص الأدبي إحدى أمتع صور التفاعل الموجودة في هذه التطبيقات، فهي من ناحية تشجع الطفل على التركيز أثناء القراءة ليتمكن لاحقًا من الإجابة عنها، كما تخلق لديه روح التحدي والتنافس مع أقرانه، وتشعره بالفخر والفرح لإنجازه المهمة المطلوبة بنجاح، وذلك بعد أن يُظهر التطبيق للطفل نتيجته التي حصل عليها بعد إكمال التمرين. وتوضح الصور التالية نماذج من التدريبات التي يتيحها تطبيق «مدرسة عصافير» بعد الانتهاء من

الاستماع إلى القصة، وهي تدريبات وأسئلة تفاعلية متعلقة بالقصة المقروءة، تُظهر مدى استيعابه لها والاستفادة منها. كما أنها تختبر مهارات الطفل اللغوية المختلفة. كما يتضح من الصور الآتية وهي من تطبيق «مدرسة عصافير».

وعند الانتهاء من حل التمرين تظهر للطفل صفحة ليتحقق من نتيجته بعد إنجاز المهمة والإجابة عن الأسئلة التفاعليّة، كالآتي.

وثمّة نوع من التفاعل المتميز يتيحه تطبيق «مدرسة عصافير» لجمهوره الأطفال، وهو تمكينهم من تسجيل قراءتهم للقصص بأصواتهم، وإرسالها عبر التطبيق إلى المعلم أو متابع تطور مستوى الطفل التعليمي؛ لتقييمها ومعرفة مستوى تطور القراءة لديه. وبذا يتحقق التفاعل المطلوب بين الطفل والنص المقروء، فضلاً عن تدريبه على القراءة الصحيحة بهدف تعليمه اللغة العربيّة بشكل ممتع . وتوضح الصورة الآتية صفحة التسجيل:

ولا يفوّت القائمون على بعض التطبيقات الذكيّة المتميّزة فرصة الحصول على التغذية الراجعة من جمهورهم، فتتيح للأطفال مجال إبداء الرأي في النصوص التي أعجبتهم، وما لم يعجبهم في القصص التي استمعوا إليها. أو تعليقاتهم بشأن أحداث القصة ومدى استفادتهم منها. وهو أمر يساعد المؤسسة على تطوير محتواها بما يتوافق مع ميول الأطفال وأذواقهم المختلفة، ومن ذلك ما يوفره تطبيق «قصص عصافير» للأطفال، كما في الصور الآتية:

رابعًا: إشكاليات أدب الأطفال الرقمي:

لابدّ أن يكون لكل جديد مهاجمون ومناصرون في الآن نفسه، ولكن التوسّط في الأمر، وأخذ الأمور برويّة وتمهّل، ودراسة وتجريب، هو ما يجعلنا نستفيد من إيجابيّات هذا القادم الجديد، وأن نتجنّب سلبيّاته، ونتخطى إشكاليّاته في حال الحاجة إليه في حياتنا. وذلك دون حماس مفرط للجديد يقودنا إلى إهمال ما نملكه في أيدينا والتخلّي عنه بكل بساطة، أو تعصّب للقديم يجعلنا نغفل احتياجات عصرنا ومتطلّباته.

إن أكثر ما عابه أنصار الأدب الورقي على مقابله الرقمي هو «أن استخدام الكمبيوتر والإنترنت يتطلّب مهارات عالية، ويتطلّب تكاليف باهظة، من اقتناء كمبيوتر، وتوفير طاقة دائمة لتشغيله، والاشتراك في خدمة الإنترنت، والتصدي لمخاطر الفيروسات، والأعطال المفاجئة للكمبيوتر، ومواجهة عالم غريب غير مرئي يوحي بالخوف والرّيبة، وانعدام الثّقة في الآخر الغريب، وتعرّض الكتابات إلى السرقة، وتشويه اسم الكاتب الذي اجتهد في بنائه سنوات طويلة، بالإضافة إلى المخاطر الصّحيّة المتنوّعة».[1]

وبغضّ النظر عن التكاليف المالية والأعطال التقنيّة، فإن مسألة دخول هذه الأجهزة إلى عالم الطفل، على الرغم من مخاوف الأهل والمربّين، بات أمرًا واقعًا. لذا فإنه من المهم التأكيد على أن متابعة الأسرة والمؤسسات التعليميّة لأجهزة الأطفال الخاصة، وما يقومون بتحميله عليها من برامج وتطبيقات يجب أن تظلّ حاضرة بشكل دائم؛ لأن الإبحار في العالم الافتراضي جاذب بقوة للأطفال والناشئة. لذا تبقى مسألة توعية الأطفال وتعزيز قدرتهم على التمييز بين النافع والضار، والصواب والخطأ مسألة مهمة جدًّا، في زمن أصبحت التقنية محيطة بهم من كل جانب وصوب.

ولا يفوتني هنا أن أنوّه إلى خاصيّة مميزة لاحظتها في تطبيقي «لمسة» و«مدرسة عصافير»، وهي خاصيّة إعلام الأهالي بنشاط أطفالهم واستخدامهم للتطبيق، ووجود بعض الصفحات التي تتطلب حضور الكبار. فهي لا تسمح باستخدام الأطفال لعدد من خصائص التطبيق ومراحله دون موافقة أحد الوالدين أو المعلم، ويكون ذلك بتوجيه سؤال تتم الإجابة عنه من جهة ولي الأمر، حتى يتمكن الطفل بعدها من الاستمرار في استعمال التطبيق في المراحل التالية، أو تفعيل أحد

١- وهيبة صوالح، السرديّة الرقميّة: آليات إنتاج السرد الرقمي، دار نينوى، دمشق، سوريا، ط١، ٢٠١٧، ص٥٦.

الخصائص المتقدمة.

ثمّة إشكاليّة أخرى تخصّ الأدب الرقمي الموجه للطفل، تتعلّق بالجانب الفنّي وتحديدًا في النص القصصي. فعلى خلاف النص الورقي فإن النص الرقمي يمتاز باللاخطيّة، إذ يملك الطفل حق بدء النص من الجزئية التي يريد، ومن الصفحة الرقميّة التي تجذبه، لأن النص مقسّم إلى مقاطع متتالية في بعض التطبيقات، كما نجد في قصّة «اهدأ يا هاني» التي عرضناها سابقًا على سبيل المثال. وكصورة من صور تحقيق التفاعل فإن الطفل يستطيع «أن يخطّ لنفسه طريقًا خاصًّا في قراءة الوثيقة المقروءة؛ فيمكنه استبعاد قسم من النص، أو عدم مشاهدة مشهد ما. كما يمكنه الذهاب رأسًا إلى ما يعدّه أساسيًّا، وبالتالي إسقاط جانب من الجوانب».[1] كما يتضح في الصورة الآتية.

١- محمد مريني، النص الرقمي وإبدالات النقل المعرفي، مرجع سابق، ص٥٧.

ويعدّ بعض الباحثين أن هذه الخاصيّة إحدى إشكاليات الأدب الرقمي للأطفال، لأنه قد يشتت ذهن الطفل، ويحدث خللاً في نسيج القصة، إن لم يتمكن الطفل من ربط الأحداث ببعضها واستيعابها بشكل جيّد. ولكن من وجهة نظر أخرى فإننا نعدّ هذا التقسيم سمة إيجابيّة؛ لأنها قد تتيح للطفل فرصة إعادة المقطع الذي أعجبه مرّات عديدة، فيساعده تكرار الاستماع إلى الجمل والعبارات على الاستيعاب بشكل أفضل، ويسهل عليه ترديدها إن أراد، الأمر الذي يساعده في اكتساب اللغة وتعلّمها، وضبط مخارج الحروف ونطق الكلمات بشكل صحيح.

الخاتمة

إن مسؤوليّة أديب الطفل فيما يقدّمه لجمهوره كبيرة وعظيمة، سواء أكان الوسيط رقميًّا أم كان وسيطًا تقليديًا. وذلك من حيث اختيار المضمون المناسب، الذي يجب أن يراعي الجوانب التعليميّة والقيميّة والأخلاقيّة المراد غرسها في أطفالنا. وكذلك من حيث معرفة أصول الكتابة الإبداعيّة للطفل من الناحية الفنيّة مثل: مراعاة الفئة العمريّة، والمعجم اللغوي للطفل وغيرها. ومن خلال استعراض النموذجين السابقين لمنصات الأدب الرقمي باللغة العربيّة، وجدنا أنَّ ثمّة جهودًا حثيثة ومشكورة لخدمة اللغة العربيّة لدى الأطفال والناشئة، وإن توظيف هذه المنصات في التعليم المدرسي مسألة في غاية الأهميّة، لا سيّما ونحن نشهد هذا الانجذاب الكبير من قبل أطفال اليوم نحو التقنيّات والأجهزة الذكيّة. فحتى يبقى التعليم جاذبًا وممتعاً بالنسبة إليهم، وحتى تبقى لغتهم العربيّة قريبة منهم ومحببة إليهم، فإنه يجدر بنا أن ندرك هذه الاحتياجات والاهتمامات لدي جيل اليوم وشباب الغد.

ولعلّ أفضل ما نختم به بحثنا هو مقولة د. زهور كرام في كتابها «السرد الأدبي من التجريبي إلى الترابطي»:

«لا يعرف الأدب ثباتًا في نظامه، ولا يستقر على حالة واحدة في شكله وأسلوبه ولغته. غير أن هذا التحوّل، لا يعني قطيعة مع الشكل القائم / السابق، إنه تحوّل بصيغة التطوّر التي تلحق منطق الأدب، وتعمل على جعله يرافق التحوّلات التاريخية والاجتماعية والسياسية»[١].

فعلينا أن ندرك أنه ليس شرطًا أن يلغي الجديدُ القديمَ وأن يحل محلّه بشكل تام، ففي الجمع بين الأساليب والطرق الممكنة أمر فيه فائدة للإنسان جمّة. ولكل وسيلة وقتها الملائم، ولكل وسيط حالة استعمال مناسبة.

١- زهور كرام، السرد الأدبي من التجريبي إلى الترابطي، دائرة الثقافة، الشارقة، ط١، ٢٠٢١، ص١٧.

المصادر والمراجع

- إبراهيم ملحم، الأدب والتقنية: مدخل إلى النقد التفاعلي، عالم الكتب الحديث، إربد، الأردن، ط١، ٢٠١٣.
- إبراهيم ملحم، ثقافة الطفل من الأدب الشعبي إلى الوسائط المتعددة، عالم الكتب الحديث، إربد، الأردن، ط١، ٢٠١٦.
- حسن شحاته، أدب الطفل العربي: دراسات وبحوث، الدار المصريّة اللبنانية، القاهرة، ط٣، ٢٠٠٤.
- زهور كرام، السرد الأدبي من التجريبي إلى الترابطي، دائرة الثقافة، الشارقة، ط١، ٢٠٢١.
- سعد أبو الرضا، النص الأدبي للأطفال: أهدافه ومصادره وسماته، مكتبة العبيكان، الرياض، السعودية، ط١، ٢٠٠٥.
- سعيد يقطين، من النص إلى النص المترابط، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء، المغرب، ط١، ٢٠٠٥.
- فاطمة البريكي، الكتابة والتكنولوجيا، دار ابن خلدون، عمّان، الأردن، ط٢، ٢٠١٣.
- محمد محمود، الورقي والرقمي: الواقعيّة الافتراضية في الرواية العربية، دائرة الثقافة، الشارقة، ط١، ٢٠٢٠.
- محمد مريني، النص الرقمي وإبدالات النقل المعرفي، كتاب الرافد، ع٨٩، دائرة الثقافة والإعلام، الشارقة، ٢٠١٥.
- منتصر نبيه، أدب الأطفال الرقمي: بين سلطة الرابط وتأثير الوسيط، دائرة الثقافة، الشارقة، ط١، ٢٠٢٠.
- مهى جرجور، الأدب في مهب التكنولوجيا، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء، المغرب، ط١، ٢٠١٧.
- نورالدين إمام، صباح سليماني، تطور مفهوم التكنولوجيا واستخداماته في العملية التعليمية، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرى، الجزائر، ع١١، يونيو ٢٠١٣.

- وهيبة صوالح، السرديّة الرقميّة: آليات إنتاج السرد الرقمي، دار نينوى، دمشق، سوريا، ط١، ٢٠١٧.

المواقع الإلكترونية:

- منصة «لمسة»: webapp.lamsaworld.com
- منصة عصافير: 3asafeer.com / info#one

Sources and references:

- Ibrahim Melhem, Literature and Technology: An Introduction to Interactive Criticism, The Modern World of Books, Irbid, Jordan, 1st Edition, 2013.
- Ibrahim Melhem, Child Culture from Popular Literature to Multimedia, Modern World of Books, Irbid, Jordan, 1st edition, 2016.
- Hassan Shehata, Literature of the Arab Child: Studies and Research, The Egyptian Lebanese House, Cairo, 3rd edition, 2004.
- Zohour Karam, Literary Narration from Experimental to Relativistic, Department of Culture, Sharjah, 1st edition, 2021.
- Saad Abu Al-Ridha, The Literary Text for Children: Its Objectives, Sources, and Characteristics, Obeikan Library, Riyadh, Saudi Arabia, 1st Edition, 2005.
- Saeed Yaqteen, From Text to Coherent Text, Arab Cultural Center, Casablanca, Morocco, 1st edition, 2005.
- Fatima Al-Buraiki, Writing and Technology, Dar Ibn Khaldun, Amman, Jordan, 2nd edition, 2013.
- Muhammad Mahmoud, Paper and Digital: Virtual Realism in the Arabic Novel, Department of Culture, Sharjah, 1st Edition, 2020.
- Mohamed Marini, Digital Text and Transmutation of Knowledge Transfer, Al-Rafd Book, p. 89, Department of Culture and Information, Sharjah, 2015.
- Muntaser Nabih, Digital Children's Literature: Between the Authority of the Link and the Influence of the Mediator, Department of Culture, Sharjah, 1st Edition, 2020.
- Maha Jarjour, Literature in the Blown by Technology, Arab Cultural Center, Casablanca, Morocco, 1st edition, 2017.
- Noureddine Imam, Sabah Soleimani, The development of the concept of technology and its uses in the educational process, Journal of Human and Social Sciences, Mohamed Kheidar University, Biskra, Algeria, No. 11, June 2013.
- Wahiba Sawaleh, Digital Narrative: Mechanisms of Digital Narrative Production, Dar Nineveh, Damascus, Syria, 1st Edition, 2017.

Websites:

- Lamsa platform: webapp.lamsaworld.com
- Asafir platform: 3asafer.com/info#one

United Arab Emirates
Al Wasl University - Dubai
College of Arts

Fekr & Maarefa

A Peer-Reviewed Annual Journal
Specialized in Humanities and Social Sciences

Issue No. 2
(2022 CE - 1444 H)