ورشة عمل "إعلام صديق للطفولة"

- الجلسة الثانية: الطفل والرقمنة

❖ محاور الجلسة:

- الإعلام الرقمي.. مفهومه.. أنواعه، وأنماطه
- إيجابيات وتحديات الإعلام الرقمي وانعكاسه على قضايا حقوق الطفل
- التعريف بأحدث النظريات في مجالات الإعلام الرقمي وقضايا الطفولة والتنمية
- كيفية استثمار الإعلام الرقمي لصالح قضايا الطفل
- تقديم جانب تطبيقي يقوم على إعداد منتج إعلامي رقمي

ما هو الإعلام الرقمي؟

العشرات من التعريفات و المفاهيم الخاصة بالإعلام الذي يتم إنتاج محتواه عبر شبكة الانترنت نتج عنها العديد من التسميات والاصطلاحات، مثل:

- الإعلام الجديد New Media: وجاءت هذه التسمية لتصف إعلاما مختلفا شكلا عن وسائل الإعلام القديمة أو التقليدية.
- الإعلام الالكتروني Electronic Media: بوصفه إعلاما يستخدم التقنيات والمعدات الالكترونية التي تم اختراعها ويتم إنتاج ونشر المحتوى الإعلامي من خلالها.
- الإعلام متعدد الوسائط Multimedia: وهو الإعلام الذي يأخذ محتواه الأشكال المتعددة الوسائل (كتابة- صوت- فيديو) ويجمع بينها في ظل وسيلة الكترونية واحدة.
- الإعلام التفاعلي Interactive Media: وهو الإعلام الذي يقوم على التفاعلية ضمن المحتوى وما بين المحتوى والمستخدم من خلال الأدوات التفاعلية المتعددة.
- الإعلام الفوري (المباشر أو الحي) Online Media: ويصف وسائل الإعلام التي تنشر المحتوى بشكل حي مباشر عبر شبكة الانترنت.
- الإعلام الرقمي Digital Media: الإعلام الذي تعتمد لغة البيانات والمعلومات فيه سواء أكان نصا أو صورة أو فيديو أو تصميم على سلسلة من الأرقام الثنائية

ما هو الإعلام الرقمي؟

- تشير كل هذه الاصطلاحات بشكل أساسي إلى المحتوى الإعلامي الذي يدخل في إنتاجه ونشره الأجهزة والتقنيات الالكترونية، ويستند المحتوى الإعلامي إلى عملية إنتاج تدخل فيها الأجهزة (حاسوب- تابلت- هاتف- أقراص مضغوطة) تكون قابلة لتحويل البيانات من خلال النظام الرقمي الثنائي (الرقمنة) على شكل (كلمات- صورة- صوت- فيديو- جرافيك) باستخدام تقنيات (كافة الأدوات والتطبيقات والمواقع) عبر شبكة الانترنت.
- **الرقمنة: هي بيانات يتم تمثيلها وتقديمها من خلال سلسلة أرقام ثنائية (1-0)**
- **الإعلام: هو الوسائل التي يتم من خلالها نشر و بث تلك البيانات (المعلومات)**
- **ولذا فيمكن تعريف الإعلام الرقمي بأنه: الوسائط التي يتم من خلالها إنتاج البيانات الإعلامية بأشكال الكترونية مختلفة (نص- صورة- صوت- فيديو- رسوم- غرافيك) باستخدام تقنيات وأدوات تقوم على لغة ثنائية الأرقام ويتم نشرها وبثها عبر شاشات.**

أنواع الإعلام الرقمي

- ظهر الإعلام الرقمي بأنواع متعددة تميزت عن بعضها من حيث المضمون ومن حيث الشكل والأسلوب الذي يتم من خلاله تقديم المنتج الإعلامي للجمهور، وكانت بداية ظهور الإعلام الرقمي من خلال نشر النسخ الصحفية الورقية الكترونيا منذ بداية تسعينيات القرن الماضي مع ظهور شبكة الانترنت، ليتطور عمل المؤسسات الصحفية والإعلامية بعد ذلك وتتعدد أنواع المحتويات الإعلامية عبر شبكة الانترنت.

- ✓ **الصحف الالكترونية**
- ✓ **المواقع الإخبارية الالكترونية**
- ✓ **المدونات الالكترونية**
- ✓ **شبكات الإعلام الاجتماعي**
- ✓ **منصات الفيديو الرقمي**
- ✓ **منصات الصوت الرقمي**

الصحف الالكترونية Electronic Journalism:

- أطلق هذا المفهوم على المؤسسات الصحفية التي تصدر نسخا مطبوعة (ورقية) وانتقلت إلى العالم الافتراضي من خلال إنشاء مواقع الكترونية تابعة لها وتنشر محتوى تلك النسخ. وقد ظهر هذا النوع في المرحلة الأولى من مراحل التوجه نحو الفضاء الالكتروني منذ بداية التسعينيات في القرن الماضي وما زالت لغاية هذا اليوم.

المواقع الإخبارية الالكترونية News Websites:

- ظهرت، منذ منتصف تسعينيات القرن الماضي، مواقع الكترونية مستقلة ولا تتبع لمؤسسات صحفية وإعلامية، وتقوم بإنتاج المحتوى الصحفي والإعلامي إنتاجا الكترونيا خالصا وبحتا من خلال لغة النص الفائق.

المدونات الالكترونية Blogs:

- عبارة عن صفحات تابعة لمواقع الكترونية تقدم خدمة إنشاء المدونات الشخصية، وتضم محتويات مختلفة المجالات والموضوعات، ومع تطورها منذ أواخر التسعينيات من القرن الماضي ظهرت مدونات ذات محتوى إعلامي تابع لمؤسسات صحفية وكذلك أفراد.

شبكات الإعلام الاجتماعي Social Media:

- كان يطلق على هذه الشبكات منذ إنشائها شبكات التواصل الاجتماعي، وغايتها التواصل الثقافي والاجتماعي بين المستخدمين في العالم، ومع تطورها خلال العقد الأخير وانتشار استخدامها الهائل بين المستخدمين وظهور تطبيقات ومنصات إعلام اجتماعي جديدة، إلى جانب انتقال كافة المؤسسات الإعلامية المختلفة إلى هذه المنصات، جعل منها منصة مهمة للقيام بأدوار إعلامية متعددة.

○ منصات الفيديو الرقمي Video Platforms:

وهي منصات الكترونية تقوم على نشر وبث الفيديو الرقمي، وهي مزيج ما بين الإعلام الاجتماعي ومواقع أنشئت بالأصل بهدف إتاحة المساحة للجمهور لنشر الفيديوهات المتنوعة.

○ منصات الصوت الرقمي Podcast Platforms:

وتختص بنشر وبث الملفات الصوتية التي تنتجها المؤسسات أو الأفراد في مجالات متنوعة.

ما أنماط الإعلام الرقمي؟

يقدم الإعلام الرقمي أنماطا وأشكالا متعددة تتيحها التكنولوجيا الحديثة وشبكة الانترنت، ولقد استفاد القائمون على إنتاج الإعلام الرقمي من الاختراعات الهائلة والمتطورة التي اخترعها المبرمجون وشركات التكنولوجيا العملاقة، وساهمت تلك التقنيات بتحقيق قفزات نوعية للمحتوى الإعلامي من حيث تطوير الأشكال الصحفية التقليدية أو من خلال استحداث أشكال وأنماط صحفية وإعلامية جديدة.

- **الفنون الصحفية**
- **الفيديو غراف**
- **الانفوغراف**
- **القصص التفاعلية**
- **القصص عابرة الوسائط**
- **القصص متعددة الوسائط**
- **صحافة البيانات**

❑ الفنون الصحفية:

- وتشمل الأنماط الصحفية التي اعتادت المؤسسات الصحفية التقليدية ممارستها مثل (الخبر- التقرير- المقابلة- التحقيق- التحليل) ويتم إنتاجها بطريقة تتناسب مع الواقع الالكتروني واستثمار التقنيات والأدوات الالكترونية المتعددة لتدعيمها.

❑ الفيديو غراف:

ظهرت مع التطورات التكنولوجية والتطبيقات التي تدعم ظهور هذا الشكل، ويشير إلي إنتاج فيديو ذات مدة زمنية قصيرة وسريعة وتتضمن مزج النص مع الصور والفيديوهات والتصاميم والصوت لعرض موضوعات صحفية متعددة.

❑ الانفوغراف:

وهو تصميم المعلومات من خلال تطبيقات تُعنى بالتصميم، ويكون إما ثابتا كصورة، أو تفاعليا عبر تضمينه الروابط التشعبية، ويتنوع ما بين انفوغراف معلوماتي، أو انفوغراف إحصائي، أو مزيج فيما بينهم

https://www.alaraby.co.uk/infograph-media

❑ القصص التفاعلية متعددة الوسائط:

- وهي القصص التي تعتمد على السرد باستخدام وسائط مختلفة كالنص، صورة، فيديو، رسوم، صوت. وكانت بدايات استخدامها تعتمد على برامج تصميم الفلاش أو يتم استخدام الرسوم البيانية

تحقيق صحفي: **"دمج على ورق"**

❑ القصص التفاعلية متقاطعة الوسائط:

- وهي تطور عن القصص المتعددة الوسائط، وهذ النمط يستخدم وسائط متعددة ولكن تختلف عنها بطريقة عرضها، إذ تظهر الوسائط المستخدمة في القصة بشكل تتقاطع معا كأنها كتلة واحدة
- اسمي صابرين
- **الانتخابات اللبنانية 2022**

❑ القصص المصورة:

- وهي عبارة عن سرد قصة شخص أو مكان عبر صور فوتوغرافية متعددة، إلى جانب نص قصير أحيانا يوضح بعض المعلومات الأساسية عن صاحب القصة.
- عامل فلسطيني.. في عمر التاسعة

❑ التقارير المدعمة بالبيانات:

- وهي الصحافة التي تركز على إنتاج التقارير المدعمة بالبيانات والإحصائيات من خلال منهج علمي يقوم على فحص الأرقام وتحليلها وتنظيفها وكتابة القصة الصحفية المتعلقة بها، ويتم في هذا الشكل استخدام الرسوم والأشكال البيانية المختلفة.
- **"غرف المصادر" تزيد معاناة طلبة "صعوبات التعلم" بالأردن**

إيجابيات الإعلام الرقمي وانعكاسه على قضايا حقوق الطفل

✓ التفاعلية:

- اتخذت التفاعلية في الإعلام الرقمي بعدا أكبر وأشكالا أكثر، وتشير التفاعلية إلى الخيارات المتعددة التي تقدمها للمستخدم من خلال التفاعل داخل المحتوى والتفاعل خارج المحتوى والتفاعل المتعلق بردود الأفعال حولها سواء بالتعليق او بالمشاركة.

✓ المتابعة والتحديث المستمر:

- تتيح شبكة الانترنت والتكنولوجيا للإعلام الرقمي النشر المستمر والتحديث المباشر للمحتوى، الأمر الذي جعلها تمتاز عن الإعلام التقليدي بالسرعة في نشر الأخبار ونقلها للجمهور وقت حدوثها.

✓ الخيارات المتعددة:

- وفّرت شبكة الانترنت من خلال المواقع الالكترونية والتطبيقات المختلفة خيارات كثيرة للجمهور في أنواع المحتويات التي يتابعونها، الأنماط والأشكال التي تعرض المحتوى الإعلامي، والطرق والوسائل التي من الممكن للمستخدم عرضها بالشكل والطريقة التي تناسبه وتلبي رغباته.

✓ اللاتزامنية واللامكانية:

- تمتاز الرسائل الإعلامية الالكترونية بأنها تخترق الحدود، حيث يستطيع المستخدم الدخول لأي محتوى بغض الطرف عن مكان نشرها أو بأي لغة كانت، كما إن المستخدم يستطيع أن يعود ويتابع أي محتوى في أي وقت يناسبه بكل سهولة.

✓ السهولة والمرونة:

- تمتاز شبكة الانترنت بسهولة استخدامها والولوج إلى أي موقع أو تطبيق سواء من حاسوب أو لابتوب أو التابليت أو من خلال الهاتف الذكي، كما يمتاز المحتوى الإعلامي الرقمي بالمرونة في طرق عرض المحتوى وأساليب نشره.

✓ حرية الوصول للمعلومات وتنوع مصادر الحصول عليها:

- منحت الرقمنة للمستخدمين مصادر متعددة للمعلومات والتي من خلالها يستطيع الاستزادة ومتابعة أي موضوع أو قضية من منصات متعددة، كما سمحت للمستخدمين بالوصول إلى المعلومات التي يبحث عنها (إن توافرت) بكل سهولة وحرية.

- ✓الاطلاع على ثقافات أخرى ومتنوعة

✓ مصادر المعرفة:

- **توفير بيئة تعليمية** غزيرة بالمعلومات والبيانات في مختلف المجالات.
- **مساحات واسعة من الترفيه والتسلية** التي يحتاجها الطفل
- **القراءة الإلكترونية** كفيلة بتعزيز الوصول إلى الكتب، وغيرها من مصادر المعلومات، في مجالات محدودة المصادر.
- **التقنيات المعززة بالحواسيب** جاذبة للطلاب، وقد كشف تحليل، شمل 46 دراسة (على أكثر من 36 ألف طالب)، عن وجود تأثيرات إيجابية مهمة في الرياضيات بسبب استخدام الحاسوب.

- كشف تحليل آخر لـ 84 دراسة (على أكثر من 60 ألف طالب) أن البرامج الحاسوبية المصممة لتحسين القراءة كان لها تأثير إيجابي وإن كان ضئيلاً في مهارات القراءة.
- أظهر الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة مزايا إيجابية إلى حد بعيد إثر استخدام التقنيات الرقمية، وشمل ذلك من يعانون من عسر القراءة، والإعاقة البصرية، واضطرابات مطياف التوحد، والإعاقة الذهنية، وحسّنت تلك التقنيات من قدرتهم على التعلم أو التواصل (**غرينفيلد 2015**).

تحديات الإعلام الرقمي وانعكاسها على قضايا حقوق الطفل

- فرض الإعلام الرقمي الكثير من التحديات التي تواجه المؤسسات الإعلامية والمستخدمين على حد سواء. وتواجه المؤسسات الإعلامية صعوبات كبيرة ناشئة عن التطورات التكنولوجية المتلاحقة والذي يجعل منشىء المحتوى الإعلامي **يعيش في عالم متسارع** من تلك التطورات والتقنيات المتلاحقة، كما يواجه **مشكلة في تطوير المهارات الالكترونية** التي يحتاجها لإنتاج محتوى رقمي، إضافة إلى **التكاليف المالية العالية** التي تحتاجها المؤسسات الإعلامية لتوفير التقنيات الحديثة **وكوادر مؤهلة لذلك**.
- في حين يواجه المستخدم تحديات مختلفة يمكن إجمالها:

❑ تحديات نفسية:

- بما تثيره من مشاعر سلبية تجاه ما يتابعه من محتوى رقمي، إلى جانب الإدمان على استخدام الأجهزة والتطبيقات الالكترونية الأمر الذي يخلّف اضطرابات في النوم، العزلة الاجتماعية، وغيرها كالإدمان.

الإدمان:

- مع قدوم وسائل التواصل بات الأطفال يتعجلون إجابة عاجلة أو إعجابا خلال دقائق من إرسال معلومة عاجلة، سواء في صورة نص موجّه إلى شخص واحد، أو في صورة رسالة جماعية إلى مئات الأصدقاء الذين كوّنوهم، أو رسالة موجهة للعالم الأجمع.
- 71% من الأطفال لديهم تلفاز أو جهاز متصل بالإنترنت في غرفهم، وهذا يمنحهم اتصالاً مستمرًا بالوسائط الرقمية (**الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال عام 2013**)
- أجريت **دراسة أمريكية عام 2012** كشفت أن 62% من طلاب جيل منتجات آبل يقولون إنهم يطالعون أجهزتهم الرقمية أكثر من مرة كل 15 دقيقة.

❑ تحديات صحية:

- ترتبط بالممارسات غير الصحية التي يمارسها المستخدم والتي تؤثر على صحته سواء على البصر، أو الجسد، الخمول والكسل، المخاطر الذهنية جرّاء الإفراط بالاعتماد على التكنولوجيا الذي يؤدي إلى إعاقة النمو الذهني.
- أوصت **الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال عام 2011** بالابتعاد عن المشاهدة الرقمية بالنسبة لمن هم دون الثانية من العمر، ولكن 90% من تلك الفئة تتعرض لشكل من أشكال المشاهدة الرقمية.

❑ تحديات صحية:

- **وفيات بسبب الصور الذاتية (السيلفي)**: قررت ولاية مومباي في الهند حظر صور السيلفي بعد وقوع 19 حالة وفاة في الهند بسببها، الوفيات حدثت جرّاء السقوط من مرتفعات، أو الارتطام بقطار أو بسيارة، لدى الإمساك بالهاتف.
- **إصابات الإبهام جراء فرط التحريك**: تحدث هذه الإصابة بسبب التراسل المفرط، **دراسة عام 2015**
- **الإصابات من التراسل في أثناء المشي** : التراسل في أثناء المشي يسفر عن إصابات أكثر في الميل الواحد من التراسل في أثناء القيادة بلا تركيز.
- تضاعف دخول عدد الحالات إلى غرف الطوارئ بسبب استخدام الهواتف الخلوية في ولاية أوهايو ثلاث مرات بين عامي 2004 و 2010. ومن بين عشرات الآلاف من حالات الطوارئ لحوادث المشاة السنوية في الولايات المتحدة، تبلغ نسبة المرتبط منها باستخدام الهواتف الخلوية في أثناء المشي 10 % من جملة الحوادث (**ساينس ديلي 2014، غلاتر 2012**).

❑ تحديات تربوية:

- المشاهدة الرقمية في سن صغيرة تأتي على حساب التعلم من مصادر المعلومات في الحياة الواقعية.
- **القراءة السطحية الضحلة**: يجد القارئ نفسه يتعجل قراءة المواقع في ظل قفزه ما بين الروابط بحثاً عن المنشود السريع.
- تضر المشاهدة الرقمية بوقت الانقطاع للراحة وباللهو العفوي أيضًا، كشفت **الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال عام 2011** أن اللهو العفوي من دون شاشات ينطوي على المجال الأمثل لاكتساب الصغار مهارات: حل المشكلات، التفكير المنطقي، التواصل، الإبداع، والمهارات الحركية.
- طفلان من كل 3 أطفال ومراهق يقولان إن أولياء أمورهم لا يفرضون قواعد تتعلق بالوسائط الرقمية (**الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال عام 2013**).

❑ تحديات اجتماعية وثقافية:

- بما تفرزه من قضايا ثقافية متعلقة بالغزو الثقافي، وقلة الانتماء وفقدان الهوية، إلى جانب قضايا اجتماعية كالعنصرية والتطرف والعنف والكراهية وانتهاك الخصوصية.
- **التنمر والإساءة:** شبكة الإنترنت لم تخترع التنمر، لكنها تسهّل ذلك بفعل قدرتها على نشر التهكم والسخرية سريعًا إلى الآخرين. أجريت دراسة على فتيات أمريكيات في سن 12 أو 13 سنة، تخللها تأكيد واحدة من كل 3 منهن أن التفاعلات على مواقع التواصل الاجتماعي كانت قاسية في معظمها.
- **العنف والكراهية:** كشف تحليل موسع شامل عام 2015 ، مؤلف من 381 اختبارًا خاضها أكثر من 130 ألف مشارك، عن أن ألعاب الفيديو العنيفة زادت من الإدراك العنيف وزيادة الحساسية والسلوكيات العدوانية والاستثارة البدنية، فيما قلصت الحساسية تجاه العنف والتفاعل الاجتماعي الإيجابي.

❑ مخاطر وتحديات متعلقة بالمحتوى نفسه:

- يتعلق بالمحتويات غير الملائمة للأطفال كالمحتوى الإباحي، العنف، الدعايات، الإعلانات، المواد العنصرية والتمييزية، إيذاء النفس والانتحار

❑ مخاطر متعلقة بالسلوك:

- مشاركة الطفل بمحتوى يحض على الكراهية أو العنصرية أو الإساءة، أو يقع في ظروف اتصال محفوف بالمخاطر.
- **بحسب تقرير لليونيسف حول حالة أطفال العالم لعام 2017** فقد ذكر بأنه منذ عام 2012 وحتى 2017، وصل ما يُقدّر بنحو 100 مليون طفل، معظمهم من أفريقيا وجنوب شرق آسيا، لشبكة الإنترنت لأول مرة، وبدون ضمانات مناسبة.

❑ حقوق الطفل

- **يمتلك الطفل حقوقا أساسية** كحقه بالحياة، وحقه بالتطور، وحقه بالحماية، واعتمدت اتفاقية حقوق الطفل من قبل الجمعية العامة للأمم المتحدة في 1989 . وقد حددت الحقوق المشتركة لجميع الأطفال، أيا كانت جنسياتهم أو خلفياتهم الثقافية أو الاجتماعية أو الاقتصادية أو السياسية. وتم إنشاء هذه الاتفاقية بهدف حماية الاطفال (كل شخص تحت عمر 18 سنة) من جميع أنواع الإساءات التي قد يتعرضون لها، ويتلخص ذلك في **أربع مبادئ رئيسة**:

❑ حقوق الطفل

- يجب أن تكون **مصلحة الطفل الفضلى** هي الاعتبار الأول في جميع الإجراءات التي تتعلق بالطفل.
- **عدم التمييز**: جميع الحقوق المتفق عليها في الميثاق يجب أن تكون مطبقة ومتوافرة لجميع الأطفال بدون أي تمييز من أي نوع.
- **الحق في الحياة، البقاء والنمو**: كل طفل لديه الحق في الحياة والبقاء والنمو والتطور.
- **احترام وجهات نظر الطفل**: يجب أن يتم أخذ أفكار وآراء الأطفال بعين الاعتبار في جميع الأمور التي توثر عليهم.

- **في الدراسة التي أجراها المجلس العربي للطفولة والتنمية عام 2013،** غالبية الأطفال العرب يرون أن أكثر حقوق الطفل التي تهتم بها المضامين الإعلامية الموجهة للكبار هي مناقشتها لقضايا الطفل الأساسية ومنها حقوق النماء والمشاركة والبقاء والحماية، وإن اختلفت نسب تلك المظاهر في رأي الأطفال بالدول عينة الدراسة.
- توصلت الدراسة إلى أن "الحق في اللعب والترفيه" هو أكثر حقوق الطفل التي تهتم بها وسائل الإعلام من وجهة نظر الأطفال عينة الدراسة

- توصلت الدراسة إلى الارتباط القوى للأطفال العرب بشبكة الإنترنت وزيادة عدد الساعات اليومية التي يقضيها الطفل في متابعة هذه الوسيلة حيث يقضى ثلث عينة الدراسة ما يزيد على ثلاث ساعات يوميا في متابعة المواقع الإليكترونية.
- لا يزال التليفزيون يتربع حتى الآن على قائمة الوسائل الإعلامية المفضلة لدى الأطفال العرب على الرغم ما تمثله الوسائل الإلكترونية الحديثة- وعلى رأسها شبكة الإنترنت- من أهمية في حياة الأطفال إلا أنها جاءت في المرتبة الثانية لتفضيلات الأطفال فيما ظهر وبوضوح تراجع معدلات قراءة الأطفال العرب للوسائل المطبوعة (الجرائد والمجلات) وكذلك انخفاض معدلات استماعهم للمذياع.

(الدراسة أجراها المجلس العربي للطفولة والتنمية عام 2013)

نظريات الإعلام الرقمي وقضايا الطفولة والتنمية

نظرية ترتيب الأجندة:

- تقول النظرية إن وسيلة الإعلام تقوم بترتيب أجندة الجمهور واهتماماته للرسائل الإعلامية، وهي التي تحدد للجمهور أولويات اهتمامه ومتابعته للمحتوى الإعلامي.
- في عام 1998 تم عكس هذه النظرية على الإعلام الرقمي كوسيلة جديدة، قام الباحث يونج في 2007 بدراسة دور المواقع الإخبارية المستقلة الالكترونية في بناء الأجندة الخاصة بتظاهرات في كوريا الجنوبية، وكشفت دراسته عن أن المواقع الإخبارية لعبت دورا مهما في بناء أجندة الجمهور وسببا وراء تزايد غضبها.

نظرية ترتيب الأجندة:

- درس الباحث بارلمي قدرة شبكات التواصل الاجتماعي على بناء أجندة الصحفيين والجمهور في القضايا السياسية. وحلل التغريدات السياسية التي نشرها سياسيون على موقع "تويتر" خلال الحملة الانتخابية الرئاسية للعام 2012 . وكشفت الدراسة عن أن التغريدات السياسية للزعماء السياسيين يتم استخدامها من جانب الصحفيين بطرق متعددة. كما ساهمت في تشكيل تغطياتهم للأحداث وتحديد المصادر التي يعتمدون عليها والاقتباسات التي يستخدمونها والمعلومات الخلفية التي يستندون إليها في التغطية الصحفية.
- لا تزال الصحف الكبيرة تحدد أولويات السياسة العامة وتستخدم الوسائط الرقمية بشكل عام والتطبيقات بشكل خاص للتأثير على تحديد أولويات المدونين ومستخدمي الانترنت أنفسهم في بعض الأحيان. كما تنعكس العملية أحيانًا، حيث يحدد المستخدمون ومحتوى صحافة المواطن والمدونون أولويات وأجندة الصحف الكبيرة والتي تؤثر بدورها على أولويات السياسات العامة.

نظرية حارس البوابة الإعلامية:

- نظرية نشأت عام 1947 وتقوم على أن الرسالة الإعلامية تمر بعدة بوابات مرور داخل المؤسسة الإعلامية، ويقوم الصحفيون بدور الحراس على هذه البوابات وتدور مهامهم حول تدقيق ومراجعة وتمحيص هذه الرسائل قبل أن تخرج إلى الجمهور.

نظرية حارس البوابة الإعلامية:

- يقوم حارس البوابة إما: بالتعديل، أو الحذف، أو المنع لهذه الرسائل بما يتوافق مع: السياسة التحريرية للمؤسسة، إلى جانب القوانين والتشريعات، المجتمع والقيم، والمعايير الذاتية والمهنية، وتعد هذه المعايير عوامل مؤثرة على وظيفة حارس البوابة والتي تؤثر على اتخاذ قراراه نحو تلك الرسائل الإعلامية.

نظرية حارس البوابة الإعلامية:

- أثرت البيئة الالكترونية على هذه النظرية، فبعضهم أشار إلى انتفاء حراس البوابة في العالم الالكتروني بسبب توسع المصادر وتنوع الوسائل التي تتيح للمستخدم رؤية الرسالة التي أصبحت في هذه البيئة غير المحتكرة لجهة معينة، في حين يرى بعض آخر بأن حارس البوابة أصبح يتمثل بالمستخدم نفسه بدلا من القائم بالاتصال وذلك من خلال امتلاك المستخدم القرار في متابعة ما يريد من محتوى. ويرى فريق ثالث أن حارس البوابة في البيئة الالكترونية لا يزال موجودا ولم يختفِ ويقوم بدور الرقيب الذي يقوم بغربلة المحتوى قبل نشره، ولكن أصبح يؤدي وظيفته في سياق مختلف، إضافة إلى ظهور حراس بوابة جدد.

نظرية الاستخدامات والإشباعات:

- من النظريات الشهيرة التي كانت تطبق على وسائل الإعلام التقليدية والتي قدمها كاتز عام 1973، وتقوم بدراسة استخدامات الجمهور لوسائل الإعلام والإشباعات المتحققة من استخدامه لهذه الوسائل.
- هناك مجموعة متنوعة من العوامل النفسية والسمات الفردية والاجتماعية ترشد الجمهور لهذه الاختيارات لوسائل الإعلام. وتقترح النظرية بأن استخدام الوسائل هو مقدمة لعواقب أو نتائج تسميها النظرية بالتأثيرات.

نظريّة الاستخدامات والإشباعات:

- أكد العديد من الدراسات إمكانية تطبيق هذه النظرية على وسائل الإعلام في الفضاء الالكتروني، وكشف الكثير من نتائج الدراسات عن سلبيات وإيجابيات استخدامات الجماهير إلى جانب مواقفها وآرائها وسلوكها نحو مضامين تلك الوسائل.
- كشف مسح أجرته مؤسسة جالوب أن الشباب يستخدمون الإنترنت بطريقة مختلفة عن كبار السن الذين يميلون إلى استخدامها بشكل أكبر للحصول على الأخبار والمعلومات، فيما يستخدمها الشباب لأغراض متعددة.

نظرية الاستخدامات والإشباعات:

- كشفت دراسة مقارنة حول الاشباعات المتحققة من الفيسبوك مقارنة بالرسائل النصية القصيرة، أن الفيسبوك يبدو مناسبا لإشباع الحاجات المتصلة بالتسلية والترفيه والتعرف على الأنشطة الاجتماعية، بينما يتجه استخدام الرسائل النصية القصيرة نحو إشباع الحاجات المتصلة بالحفاظ على العلاقات القائمة مع الآخرين وتطوير هذه العلاقات. وخلص **كبيوون وزملاؤه عام 2013** إلى تحديد ستة استخدامات واشباعات متفردة لشبكات التواصل الاجتماعي، هي: البحث عن المعلومات، والتسلية، والاتصال، والعلاقات الاجتماعية، والهروب، والاستفادة من التطبيقات.

نظرية فجوة المعرفة

- ترى هذه النظرية أن وسائل الاعلام تفيد الفئات الأكثر امتيازا و ثقافة أكثر من غيرها، و يترتب على ذلك على المدى البعيد أن تقوم هذه الوسائل بتعميق الفجوة المعرفية بين هذه الفئات.
- يستخدم هذا المصطلح للدلالة على الاختلاف بين الأفراد والجماعات والدول في القدرة على استخدام تكنولوجيا المعلومات الحديثة مثل التلفون و الأنترنت و التلفزيون.
- تشكل فجوة المعرفة أبرز مشكلات المجتمع الرقمي، حيث تمكّن الأغنياء من الاستفادة من الإنترنت بشكل أكبر من الفقراء.
- الفجوة الرقمية تمايز بين الأفراد من سكان المدن و القاطنين في الأرياف و بين المتعلمين والأميين و بين ذوي الدخول المرتفع و أصحاب الدخول المنخفضة، أما على صعيد الدول، فيستخدم المصطلح ذاته للتفرقة بين الدول المتقدمة و الدول النامية و الدول المتخلفة.

نظرية فجوة المعرفة

- يرى باحثون أن فجوة المعرفة تحولت في ظل الفضاء الالكتروني إلى فجوة رقمية، وتساءلوا عقب انتشار الأنترنت عن دور هذه الوسيلة الجديدة في سد هذه الفجوة أو زيادتها.
- ينظر الباحثون إلى متغير الوصول إلى الإنترنت باعتباره متغيرا واحدا من ضمن عدة متغيرات أخرى تؤثر في الفجوة الرقمية مثل جودة الاتصال بالإنترنت و توفر الخدمات المساندة لاستخدام الإنترنت وتكلفة الاتصال بأسعار معقولة.

نظرية الحتمية التقنية:

- تعتبر هذه النظرية، للعالم مارشال ماكلوهان، أن الأساس في العملية الاتصالية وفي إنتاج الرسائل الإعلامية المختلفة، هو التقنيات والتطورات الحاصلة في قطاع التكنولوجيا التي أفرزت وسائل وأدوات إعلامية جديدة ومؤثرة، فماكلوهان يرى أن قوة الرسالة ليست بمضمونها بل تكمن قوتها بالوسيلة التي تحملها إلى الجماهير؛ فالوسيلة، وفق النظرية، هي الرسالة.
- أطلق ماكلوهان، من خلال نظريته، على العالم مفهوم القرية العالمية (Global Village) وذلك للتعبير عن مدى قوة وتأثير وسائل الإعلام الالكترونية التي حولت العالم إلى قرية صغيرة زمنيا ومكانيا.

نظرية الحتمية التقنية:

- يؤكد مارشال ماكلوهان أنه لا يمكن النظر لوسائل الإعلام باستقلالية عن تكنولوجية الوسائل الإعلامية نفسها، فهو يرى أن الكيفية التي تعرض بها المؤسسة الإعلامية الموضوعات، والجمهور الذي توجه له رسالتها، هما العاملان المؤثران على ما تقوله تلك الوسائل.
- يعتقد بأن طبيعة وسائل الإعلام التي يتصل بها الإنسان هي التي تسهم بتشكيل المجتمعات أكثر مما يشكلها مضمون الاتصال نفسه، ضاربا مثلا على ذلك "أن متابعة مباراة كرة قدم على التلفزيون أفضل من متابعتها من خلال الجريدة أو الإذاعة، كما ان متابعة مباراة كرة قدم سيئة على التلفزيون أكثر إثارة من متابعة مباراة عظيمة عبر الإذاعة".

نظرية انتشار المبتكرات وتبنيها:

- انبثقت هذه النظرية عن نموذج التأثير الاجتماعي، حيث قام روجرز(2003) بمراجعة أكثر من 5000 دراسة إمبريقية متعلقة بانتشار المبتكرات للتعرف على آليات تبني الجمهور للمستحدثات، ثم صاغ نموذجه ليوضح عملية تدفق المعلومات الخاصة بانتشار المبتكرات على النحو التالي: المصدر، الرسالة، الوسيلة، المستقبل، الأثر.
- يعتبر روجرز أن المبتكرات التفاعلية أو تلك التي تقدم الاتصال الثنائي يمكن أن تسرّع من عملية التبني لأنها تصل إلى كتلة كبيرة من المستخدمين بسرعة أكبر.

نظرية انتشار المبتكرات وتبنيها:

- اهتم الباحثون بتطبيق نظرية انتشار المبتكرات داخل وسائل الإعلام، لبحث تبني الصحفيين للمستحدثات التكنولوجية الجديدة في العمل الإعلامي. وعلى سبيل المثال بحث سينجر 2004 الاندماج في غرف الأخبار في أربع صحف أمريكية، وخلص إلى أن الصحفيين الذين يعملون في وسائل الإعلام الجديدة كانوا الأكثر تبنيا للفكرة والتطبيقات الخاصة بالاندماج مقارنة بنظرائهم التقليديين.
- خلص تريمياني وزملاؤه إلى أن الصحف الكبيرة تكون في الغالب من بين المتبنين الأوائل للمستحدثات التكنولوجية في مجال العمل الصحفي مقارنة بالصحف الصغيرة.

النظريـة الموحـدة لقبـول واسـتخدام التكنولوجيـا:

- تستند في تقبل المستخدم للتكنولوجيا، وتفسير سلوكه نحو استخدامها إلى ثلاثة عوامل هي **المنفعة المدركة، وسهولة الاستخدام المدركة، وتسهيل الظروف،** بالتالي تشكيل النية السلوكية لمستخدم التكنولوجيا، إن كان سيستمر باستخدامها أم يتوقف عن ذلك الاستخدام.
- **ما يتوقع تحقيقه من منافع جراء ذلك الاستخدام:** مثل توفير الوقت والجهد والكلفة وتحسين الأداء والدقة تحسين النتائج، فكلما زادت المنافع التي سيحصل عليها تقبل المستخدم تلك التكنولوجيا بشكل أكبر.
- **سهولة الاستخدام المدركة:** أي الدرجة التي يعتقد أن استخدامه للذكاء الاصطناعي لا يحتاج الى جهد كبير، وأن هذه التكنولوجيا سهلة الاستخدام، وليست معقدة ويمكن تعلمها بسرعة، فإنه يقبل عليها.
- **تسهيل الظروف:** أي مدى اعتقاد الفرد بتوفر التسهيلات والبنى التحتية للتقنية، وبالتالي فإذا زادت المنفعة المدركة وزادت سهولة الاستخدام وتوفرت التسهيلات والبنى التحتية للتكنولوجيا، فإن ذلك يزيد من استخدام تلك التكنولوجيا.

نظرية التشكل العضوي لوسائل الإعلام (التحول الرقمي)

- طور النظرية روجر فيدلر عام 1997. ويرى أن وسائل الإعلام مثل الأنظمة الأخرى تستجيب للضغوط الخارجية عن طريق إعادة تنظيم نفسها، ومثل الكائنات الحية فإنها تتطور لكي تزيد من فرص بقائها على قيد الحياة، ولكي تواكب التغيرات في بيئة متغيرة.
- يستمد فيدلر مبدأ التحول العضوي لوسائل الإعلام من ثلاثة مفاهيم، هي: التطور المشترك والتقارب والتعقيد.
- تفترض هذه النظرية، يطلق عليها البعض نظرية "التحول الرقمي"، بأن وسائل الإعلام القديمة والجديدة سوف تتعايش معا، وبالتالي لا يكون الموت هو مصير الوسائل القديمة.
- وسائل الإعلام القائمة تتطور عندما تظهر وسيلة إعلامية جديدة، إذ تعمل كل وسيلة بطريقة أقرب إلى عمل العناصر المشكلة لأي نظام حيوي، ويرتبط تطورها ويعتمد على تطور الوسائل الأخرى المحيطة بها.

نظرية التشكل العضوي لوسائل الإعلام (التحول الرقمي) :

- ترى النظرية أن التقارب أو الاندماج بين وسائل الإعلام هو تزاوج ينتج من تحول كل وسيلة على حدة، فضلا عن إنشاء وسائل جديدة. وعلى ذلك فإن وسائل الإعلام الموجودة اليوم هي نتيجة لاندماجات صغيرة لا تعد ولا تحصى كانت تحدث بين وسائل الإعلام بشكل متكرر طوال الوقت .
- يمكن النظر إلى التقارب بين وسائل الإعلام باعتباره عملية تقوم من خلالها وسيلة باستعارة الجديد من الوسيلة الأخرى وتطويعه واستخدامه. ووفقا لذلك قامت محطات التلفزيون والصحف بتطوير مواقع لها على شبكة الانترنت تنشر من خلالها المواد الصحفية ومقاطع الفيديو أو تقدم من خلالها البث التليفزيوني المباشر لقطاعات أخرى من الجمهور تحولت إلى الوسيلة الجديدة.

نظرية واجهة المستخدم:

- تهتم هذه النظرية بالمداخل الخاصة بتصميم الواجهات بالنسبة للمستخدمين، من خلال ثلاثة عناصر رئيسية هي: مهام المستخدم، أدواره، وأداؤه.
- تربط هذه النظرية بين الجوانب النفسية والإدراكية والتطبيقية.
- جاءت هذه النظرية من منظور وصف احتياجات المستخدم بدلا من احتياجات المصمم، وتقوم هذه النظرية على تحديد احتياجات المستخدم من الواجهة أولا المتمثلة في سهولة الوصول إلى المعلومات وفهم سياق استخدامه للمعلومات، وتحديد رضا المستخدم عن الواجهة التي تقدم له المعلومات.
- تهتم بتحديد المهام المنوط بها الموقع في ضوء توقعات المستخدم، وتطبق هذه النظرية على التطبيقات ذات التوجهات التي تحتوي على التفاعل بين المستخدم والآلة مثل واجهات المواقع الإلكترونية و التليفون المحمول.

نظرية المجال العام:

- يؤكد هابرماس الذي صاغ هذه النظرية على الدور الكبير لوسائل الاعلام في المجال العام إذ تقوم وسائل الاعلام كمجالات عامة بدور مزدوج فهي تقوم بإتاحة الفرصة للأفراد للتعبير عن الرأي و الحوار، لكنها أيضا تنقل رأي السلطة و توجهاتها للمواطنين
- تشير النظرية إلى أن وسائل الاعلام الإلكتروني تخلق حالة من الجدل بين الجمهور و تتيح تأثيرا كبيرا في القضايا العامة وتؤثر على النخبة الحاكمة و الجمهور، وهذا يعني أن ثقافة الإنترنت، أصبح لها جماهيرها و شعبيتها وهي في ازدياد مضطرد على العكس من قراءة الصحف، و الكتب لاعتبارات عدة.

نظرية المجال العام:

- دعم الإنترنت فكرة ساحات النقاش حول المجال العام المشترك الذي يجمع أفراد الرأي العام ويدفعهم إلى المشاركة في حالة حوار حول القضايا التي يهتمون بها، ويقوم هذا النوع من النقاش على فكرة التفاعلية التي تتميز بها الإنترنت على وسائل الاعلام التقليدية.
- ساحات النقاش و المنتديات والمجموعات البريدية كلها عبارة عن أشكال اتصال تكنولوجية أوجدها الإنترنت، فدعم من خلالها عملية الاتصال بين الجماعات و تشمل أجندة الاهتمامات التي يتم الاتصال حولها كل ما يتعلق بشؤون الحياة اليومية و الثقافة بكل أشكالها.

كيف يمكن استثمار الإعلام الرقمي لصالح قضايا الطفل؟

- شكلت وسائل الإعلام ركنا رئيسا من أركان نشأة ونمو الأطفال، من خلال ما تعرضه من محتوى متعدد، وما يجذب عين الطفل من الصور أو القصص أو البرامج أو الرسومات. ويحتل الإعلام الرقمي الصدارة اليوم في إقبال الأطفال على استخدامه ومتابعة المحتويات الرقمية المتنوعة التي تفوق من خلالها على وسائل الإعلام التقليدية. فالإعلام الرقمي يمتلك إمكانيات هائلة ويقدم أشكالا جديدة جاذبة، وتوفر أجهزة متعددة سهلت على الأطفال استخدامها والوصول إلى المحتويات الرقمية.

كيف يمكن استثمار الإعلام الرقمي لصالح قضايا الطفل؟

- تكشف **دراسة مسحية أجرتها مؤسسة كومن سينس Common sense 2021** عن خيار الأطفال والمراهقين المفضل الذي يكمن في مشاهدة الفيديو على يوتيوب وتك توك حيث يشاهدونها بشكل يومي وبنسبة 64% عام 2021 مقارنة بنسبة مشاهدة 56% عام 2019
- كما أثبتت الدراسة زيادة متابعة الأطفال لمواقع التواصل الاجتماعي في عام 2021 بنسبة بلغت 12% مقارنة بعام 2019 التي كانت 8% ، بينما تراجعت نسبة استخدام الأطفال (8- 12 عام) لألعاب الفيديو المباشرة على الهواتف يوميا في عام 2021 بنسبة 43% مقارنة بعام 2019 حيث كانت النسبة 46%

يمكن استثمار الإعلام الرقمي لصالح قضايا الطفل على مستويين:

- ✓ **المؤسسة الإعلامية**
- ✓ **الإعلامي**

المؤسسة الإعلامية:

يمكن للمؤسسات الإعلامية استثمار الإمكانيات الكبيرة التي يمتاز بامتلاكها الفضاء الرقمي خدمة لقضايا الطفولة، مثل:

- إنشاء المنصات الرقمية الخاصة بالأطفال: مثل موقع أبطال الانترنت، موقع يد صغيرة Tiny hand

المؤسسة الإعلامية:

- النشر المتعدد الوسائط والأشكال لقضايا الأطفال من خلال إنتاج أشكالا إعلامية متنوعة لنفس القصة والمحتوى.

المؤسسة الإعلامية:

- إقامة مشاريع تعاون مشتركة بين المؤسسات الصحفية، وكذلك مع مؤسسات المجتمع المدني

المؤسسة الإعلامية:

- إشراك الأطفال في عمليات الإنتاج
- الاستعانة بالخبراء والمتخصصين في الجوانب التقنية والتربوية والاجتماعية

المؤسسة الإعلامية:

- تدعيم الكوادر الإعلامية المهتمة بقضايا الطفولة
- تأهيل الإعلاميين لامتلاك المهارات الرقمية المتنوعة

المؤسسة الإعلامية:

- إنشاء مساحات للأطفال للتفاعل معهم ولخلق فسحة لهم للتعبير عن أنفسهم.

الإعلامي:

أدخل الفضاء الرقمي جانبا كبيرا من المهام التي يقوم بها الإعلامي في هذا العصر، وأصبح يتصف بأنه منتج محتوى رقمي أو صانع المحتوى الرقمي، فعلى الإعلامي استثمار ذلك في إنتاج المحتوى الرقمي المتخصص بقضايا الطفولة، من خلال:

- **البحث عن الأفكار المبدعة**: الفكرة المبدعة غير التقليدية هي المفتاح الرئيس لجذب الجمهور نحو محتواها، وبحاصة تلك التي لم يتطرق إليها أحد، أو أن يكون الإبداع في أسلوب طرحها وعرضها.

الإعلامي:

- **تعزيز الابتكار في إنتاج المحتوى**: الابتكار يكون من خلال خلق أشكال إعلامية جديدة ليست موجودة سابقا.
- **الاهتمام بالقصص المعززة**: وهي تلك القصص التي تلفت إلى الموضوعات والأطفال ذوي الخصائص الإيجابية، وتهدف إلى تعزيز عوامل الأمل والتفاؤل والهمة في نفوس الجمهور من خلال دعم القضايا الإيجابية والأطفال الذين يمتلكون المواهب والنجاحات في أي مجال.
- **إدخال أدب الأطفال في المحتوى الإعلامي**: غالبا ما تشكل القصص والأدب الموجه للأطفال مصدرا ملهما وجاذبا للطفل، فمن الممكن إنتاج المحتوى الرقمي الذي يستثمر هذا الأدب من حيث المضمون أو حتى من حيث الأسلوب.

الإعلامي:

- **ابتكار النماذج وإحياؤها:** غالبا ما يرتبط الطفل في سنواته الأولى بشخصيات تمتاز بمهارات خاصة سواء أكانت شخصيات تاريخية حقيقية أو شخصيات خيالية أو شخصيات بطولية من العصر الحديث ومن واقع المجتمعات، فإنتاج محتوىً يقوم على قصص أبطالها شخصيات من الممكن ابتكارها بما يجعل الطفل شغوفا بمتابعتها.
- **المزج بين الأدوات التكنولوجية والإعلام:** وهذا يتطلب إضافة المهارات التقنية التي من الممكن تعلمها بسهولة وذلك لإدماجها في المحتوى الإعلامي.
- **الابتعاد عن الأساليب التقليدية في تناول قضايا الأطفال:** وبخاصة حينما تريد إنتاج محتوىً موجه للأطفال، فعليك استخدام الأساليب التي تناسب عمره واهتماماته ورغباته وثقافته.

الإعلامي:

- **استخدام المصادر الرقمية المفتوحة المتاحة المتعلقة بالأطفال:** بيانات وزارة التنمية الاجتماعية ووزارة التربية والتعليم والمجلس الأعلى للأسرة، دائرة الإحصاءات العامة، موقع اليونيسف، المنصات الرقمية للجمعيات والمؤسسات التي تهتم بقضايا الطفل، المنصات الرقمية الخاصة بالأشخاص المسؤولين أو المهتمين بقضايا الطفولة.
- **تعزيز المحتوى بالوسائط المتعددة والأدوات الرقمية التي تخدم سرد الموضوع:** لا تجعل كل المحتوى يقتصر على النصوص فقط بل حاول إدماجه بأدوات الكترونية ذات أشكال مختلفة تتضمن أجزاء من المحتوى.

ينتج الإعلامي المحتوى الخاص بالطفولة عبر نوعين:

إنتاج المحتوى الرقمي لـ الطفل

إنتاج المحتوى الرقمي عن الطفل

إنتاج المحتوى الرقمي لـ الطفل:

- وفي هذه الحالة الجمهور المستهدف هو الأطفال أنفسهم، فتجنب أن يكون **إنتاج المحتوى معقدا من حيث اللغة والأسلوب**، كما تجنب أن تقدمه **بطريقة لا تتناسب مع عمره وثقافته**، تجنب **المحتوى التقليدي، التركيز هنا على المواد البصرية والتفاعلية** التي من الممكن أن يتقبلها الطفل ويفهمها بكل يسر وسهولة.

إنتاج المحتوى الرقمي عن الطفل:

- الجمهور المستهدف في هذا النوع هو الأسرة، المجتمع، المؤسسات والمنظمات، الجهات المسؤولة، والأشخاص المعنيون بقضايا الطفولة.
- يتم فيه مناقشة ومتابعة الأخبار والقضايا المرتبطة بواقع الطفل ووضعه والمشكلات التي يواجهها سواء على الصعيد النفسي، الاجتماعي، الصحي، التربوي، التعليمي، وغيرها. الأمر الذي يتطلب **إنتاج محتوىً صحفي يقوم على الالتزام بالمعايير المهنية وتقديم المعلومات والبيانات الصحيحة والدقيقة** إلى جانب **الاستناد إلى المصادر الموثوقة والمسؤولة المرتبطة بجوانب المحتوى.**

تطبيق لمحتوى إعلامي رقمي عن الطفولة:

- أنتج موقع مصراوي الإعلامي قصة تفاعلية مثيرة وهي عبارة عن دعوة المستخدم لعيش تجربة نزوح لإحدى الأسر في غزة من خلال رحلة محفوفة بالمخاطر. وامتازت القصة باستخدام الواقع المعزز والوسائط المتقاطعة التي تدعم تفاصيل القصة. وتتطلب من المستخدم أن يتفاعل مع القصة من خلال اختيار الخيارات المتعلقة برحلة النزوح عبر 3 مسارات في غزة. القصة عنوانها: **أيام الموت.. عِش تجربة نزوح أسرة فى غزة (قصة تفاعلية)**
- وأنتج الموقع قصة بتقنية الواقع المعزز، والقصة عبارة عن مقابلات مع أطفال غزيين نزحوا إلى مصر، وعنوانها: **بتقنية الواقع المعزز| التقِ مع أطفال غزة النازحين إلى مصر**

منصة يد صغيرة Tiny hand

- وهي منصة مختصة بقضايا اللاجئين وتهتم بالأطفال اللاجئين، أنتجت تقريرا مصورا باستخدام تقنية الواقع الافتراضي التقرير بعنوان: خياطة المخيم: **عندما تصبح الخيوط هى المأوى: استخدم نظارات الواقع الافتراضى لمشاهدة التقرير**
- تقرير مصور بعنوان: **3كيلومتراً سيراً إلى المدرسة**
- تقرير باستخدام تقنية الواقع المعزز، بعنوان: غرفة أحلام جنا ويمكن مشاهدته عبر الهاتف من خلال مسح QR كود **جنا وغرفة الأحلام: امسح الكود وشاهد القصة أمامك**
- أنتجت المنصة محتوى وسائط متعددة استخدمت فيه القصة المكتوبة إلى جانب تصميم فيديوغراف يسرد قصة رهف: **أنا رهف.. طفلة تزوجت قسراً من زوج شقيقتها التى ماتت وهى طفلة**

منصة يد صغيرة Tiny hand

- نشرت المنصة تقرير مكتوبا مدعما بالصور، بعنوان: **يوم بُترت قدمي.. أطفال سوريون حرمتهم الصواريخ أغلى ما يملكون**
- تقرير معمق: نقتل طفلاً ونترك آخر...عن مجازر السودان الغائبة

منصة يد صغيرة Tiny hand

- قصة وسائط متقاطعة: **التعليم في غزة: صفوف بين الخيام وتجارب في الواقع الافتراضي**
- قصة تفاعلية استخدمت فيها الوسائط المتقاطعة والواقع الافتراضي والواقع المعزز: الطريق الصعب إلى المدرسة

نماذج لمواقع إعلامية تهتم بالطفولة

- موقع أمان الأطفال ينتج مجموعة من الفيديوهات التي تتناول القصص المصورة من رسوم متحركة وتتناول حكايات تعزز الجوانب الإيجابية في نفوس الأطفال وتتحدث عن قضايا تتعلق بالهوية والمعتقد والقيم
- موقع ض الالكتروني هو موقع إبداعي ويقوم على الابتكار من خلال تأليف وترجمة القصص الموجهة للأطفال والنشء العربي في مراحل الطفولة المتوسطة والمتأخرة (6-8 و 9-12 سنة)، وتتيح متابعة القصص عبر نسخة PDF مكتوبة ومنشورة على الموقع، ونسخة أخرى بصرية عبر قص الحكاية بفيديو منشور على منصة تابعة لـ ض وموجودة على موقع يوتيوب.

المصادر:

- مجموعة من الأدلة، المجلس الوطني لشؤون الأسرة، https://ncfa.org.jo/ar/album/training-1
- منهاج تعليمي لطلبة كلية الإعلام، التغطية الصحفية لشؤون الطفولة، معهد الإعلام الأردني.
- منصة: خطواتي الأولى.. نحو علاقة آمنة. الموقع الالكتروني للمجلس الوطني لشؤون الأسرة.
- منصة: عالم الانترنت. الموقع الالكتروني للمجلس الوطني لشؤون الأسرة.
- **دليل إعلامي: الأطفال أولا. أنتجته منصة يد صغيرة بالتعاون مع المركز الدولي للصحفيين.**
- رلى مخايل وجو حداد. 2016. **دليل المهارات الإعلامية وأخلاقيات صحافة حقوق الطفل.** منظمة الأمم المتحدة للأطفال (اليونيسف) في سورية.

المراجع:

- مهية زينب، 2022. **التربية الإعلامية الرقمية للطفل على استخدام مواقع التواصل الاجتماعي (استخدام موقع يوتيوب نموذجا).** المؤتمر العلمي الدولي الافتراضي الأول حول: الدراية الإعلامية والمعلوماتية في العصر الرقمي: جامعة قاصدي مرباح ورقلة.
- منظمة الأمم المتحدة للطفولة- اليونيسف، **تقرير حالة أطفال العالم لعام2017 .**
- المجلس العربي للطفولة والتنمية. 2013. **الإعلام ومعالجة قضايا حقوق الطفل بالدول العربية دراسة ميدانية.** القاهرة، مصر.
- إكرام عصيان وفاطمة الزهراء عبد السلامي. 2022. **دور الإعلام الجديد في معالجة قضايا الطفل الاجتماعية،** رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة أحمد وراية، الجزائر.
- هالة بن علي برناط. 2018. **تطبيقات نظريات الإعلام والاتصال التقليدية في فضاءات الإعلام الجديد.** المجلة الدولية للاتصال الاجتماعي، جامعة عبدالحميد بن باديس، الجزائر. المجلد 5، عدد 4، ص (49- 70).
- حسني محمد نصر. 2015. **اتجاهات البحث والتنظير في وسائل الاعلام الجديدة دراسة تحليلية للإنتاج العلمي المنشور في دوريات محكمة.** مؤتمر وسائل التواصل الاجتماعي: التطبيقات والإشكالات المنهجية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، المملكة العربية السعودية.

المراجع:

- عايدة إبراهيم السخاوي. 2021. **الاتجاهات الحديثة في بحوث نظريات الإعلام في العالم**. المجلة المصرية لبحوث الإعلام. عدد 75، ص 163- 252.
- بووزة باية، بن طراد وفاء. 2020. **الأطر النظرية المفسرة للإعلام الشبكي بين الفعالية والمحدودية**. مجلة معالم للدراسات الإعلامية والاتصالية، جامعة الجزائر. المجلد 2 ، العدد 2، ص 84- 102.
- منصور حسام. 2022. **الإعلام الرقمي: مفهومه، وسائله، نظرياته**. مجلة بحوث و دراسات في الميديا الجديدة، مجلد 3، عدد 2، ص 87- 104.
- رضا عبد الواجد أمين. 2007. **النظريات العلمية في مجال الإعلام الالكتروني**. القاهرة، مصر.
- مارتن إل كوتشر. ترجمة حسام الشرقاوي. 2020. **أطفال العصر الرقمي**. دار جامعة حمد بن خليفة، قطر.
- Common Sense organization Report. 2022. **The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens, 2021**. USA.