play to learn

استخدام الوسائط المتعددة والتكنولوجيا في برامج تنمية الطفولة المبكرة:

آراء ممارسي برنامج «العب وتعلّم»

يونيو 2024

play to learn

مشروع «العب وتعلَّم»

مشروع «العب وتعلّم» هو برنامج إنساني مبتكر، تم تطويره بالتعاون بين «ورشة سمسم»، ومنظمة «براك»، ولجنة الإنقاذ الدولية. وهو يهدف إلى الاستفادة من قوة اللعب لتوفير تجربة تعلّم مبكر، تُعتبر أساسية للأطفال ومقدمي الرعاية المتأثرين بأزمة اللجوء في مجتمعات الروهينغا واللاجئين السوريين. وإذ تم تنفيذه بدعم من مؤسسة ليغو، وصل المشروع إلى العائلات في منازلها وفي المراكز الصحية وأماكن اللعب، ليزوّدها بالأدوات الضرورية لتعزيز الرعاية في مرحلة التنشئة ومساعدة الأطفال ليتعلّموا ويتقدّموا. وبفضل الشراكة التي أبرمناها مع مركز Global TIES for Children في جامعة نيويورك، باعتبارها جهة تقييم مستقلة، نعمل على قياس أثر البرنامج على نمو الأطفال وصحة مقدمي الرعاية النفسية ورفاههم. كما يرسي مشروع «العب وتعلَّم» الأساس الضروري لإحداث تغيير تحويلي، من خلال تطوير مقاربات ومواد تعليمية مختبرة وقابلة للتوسيع ويمكننا نقلها عبر البرامج وتكييفها، ما يتيح لنا الوصول إلى أجيال من الأطفال المتأثرين بالأزمات أينما كانوا.

معلومات عن هذا الدليل

تم إعداد هذا الدليل للمساهمة في جمع وتنقيح خبرات ومرئيات الممارسين المعنيين بتنمية الطفولة المبكرة الذين عملوا مع الأطفال والعائلات المتأثرة بالنزاعات والأزمات في إطار مشروع «العب وتعلَّم» بين عامي 2018 و2024. وقد تولت منظمة Childhood Education International تطوير هذا الدليل ضمن اتفاقية استشارية مع مشروع «العب وتعلَّم»، وبالتعاون الوثيق مع شركاء المشروع. وتسلط هذه الجهود التعاونية الضوء على قوة الإعداد التشاركي لمواجهة التحديات المعقدة التي يطرحها التعليم في حالات الطوارئ ولإحداث تغيير فعال.

يمكن الاطلاع على المجموعة الكاملة لموارد البرنامج في مركز الموارد الخاص بمشروع «العب وتعلَّم» (https://sesameworkshop.org/our-work/impact-areas/play-to-learn-resource-hub/).

تأليف: Childhood Education International

تنقيح: أنجولي شيفشانكر

تصميم: جينيفر غيب {تصميم التواصل البصري}

SESAME WORKSHOP brac INTERNATIONAL RESCUE COMMITTEE NYU Global TIES for Children Childhood Education International

بالشراكة مع:

The LEGO Foundation

يمكن للوسائط المتعددة والتكنولوجيا زيادة انتشار برامج تنمية الطفولة المبكرة الموجهة إلى الأطفال والعائلات المتأثرة بالنزاعات والأزمات، وتحسين جودتها وتعزيز المشاركة فيها. وقد استخدم مشروع «العب وتعلّم» الوسائط المتعددة لتحسين جميع برامج تنمية الطفولة المبكرة، وزيادة استخدام التكنولوجيا والاتصالات والمنصات الرقمية بشكل ملحوظ خلال جائحة كوفيد-19. وشكلت الوسائط المتعددة والتكنولوجيا عنصرًا رئيسيًا لنجاح المشروع، سواء عبر المكالمات الهاتفية لدعم الأهل أثناء تفشي الجائحة، أو مقاطع الفيديو القصيرة التي تم عرضها على الأجهزة اللوحية داخل قاعات الصفوف، أو المحتوى متعدد الوسائط المرسل عبر تطبيق واتساب، أو الدروس المخصصة للتعليم ما قبل المدرسي عبر الهاتف.

في هذا السياق، قمنا بطرح بعض الأسئلة الأكثر شيوعًا على الممارسين في مشروع «العب وتعلّم» حول استخدام الوسائط المتعددة والتكنولوجيا في البرامج التي يقدّمونها. وقد تعود إجابتهم، التي تمت إعادة صياغتها أدناه، بالفائدة على الممارسين الجدد والمتمرسين لجهة فهم إمكانية استخدام الوسائط المتعددة والتكنولوجيا في برامج تنمية الطفولة المبكرة الموجهة إلى الأطفال والعائلات المتأثرة بالنزاعات والأزمات، ومعدلات نجاحها، والتحديات التي قد تعترضها.

معلومات عن الممارسين

- **مارجي** هي مديرة برامج في «ورشة سمسم» تتولى إدارة المشاريع التي دمجت برنامج «*شاهد والعب وتعلّم: مقاطع فيديو للتعلّم المبكر*» ضمن المحتوى الذي تقدّمه.
- **أمل*** هي رئيسة قسم التكنولوجيا الرقمية في لجنة الإنقاذ الدولية في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا تتولى الإشراف على صفحة ركن العائلة FamilyCornerIRC وخدمة الرسائل الآلية التي يوفرها برنامج «أهلًا سمسم»، وبرنامج روبوت الدردشة الرقمي لدعم التنشئة.
- **رحمان*** مدير في مشروع «ورشة سمسم» بنغلاديش يتولى الإشراف على برامج «العب وتعلّم».
- **دورا*** هي منسقة ميدانية في كينيا تعمل على تطبيق فيديوهات برنامج «*شاهد والعب وتعلّم*» في المنظمة الدولية غير الحكومية التي تعمل فيها.

*تم استخدام أسماء مستعارة للمحافظة على الخصوصية

التهيئة لمشاهدة برنامج «*شاهد والعب وتعلّم*» في مدينة كوكس بازار، يناير 2024

السؤال 1

ما هي الظروف التي تدفع بممارس يعمل على تطبيق برنامج تنمية الطفولة المبكرة في حالات الطوارئ إلى استخدام الوسائط المتعددة أو التكنولوجيا الرقمية؟

الإجابة

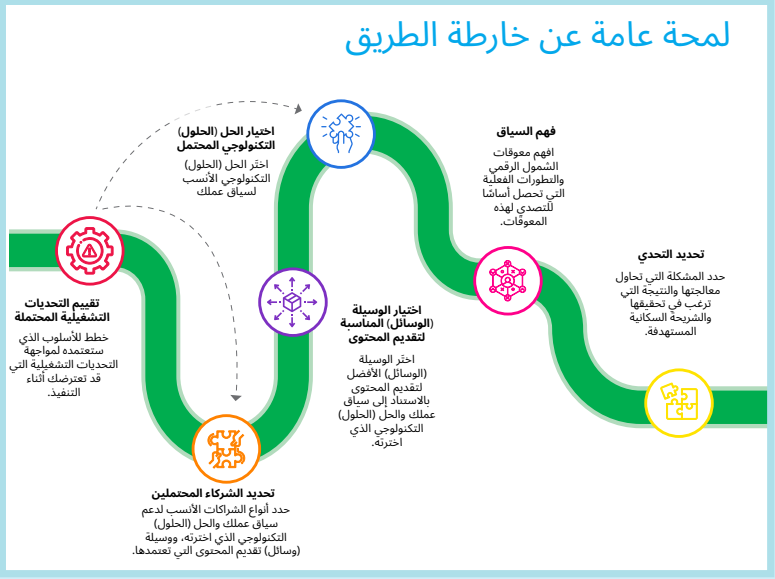
مارجي: يمكن للوسائط المتعددة أن توفر فرصة لتحسين البرامج القائمة، أو لتعميق المعرفة في مجال محدد، أو الوصول إلى مجموعة مستهدفة جديدة. وقد تعاونت «ورشة سمسم» مثلًا مع «جامعة لوس أنديس» لدمج مقاطع الفيديو الخاصة بالتعلّم الاجتماعي والعاطفي من برنامج «*شاهد والعب وتعلّم*» ضمن برنامج تقدّمه الجامعة بعنوان «بذور الارتباط» (Semillas de Apego) في إطار حصص جماعية مخصصة لمقدمي الرعاية. وبفضل مشاهدة هذه الفيديوهات مع أطفالهم في المنزل، تمكّن مقدمو الرعاية من تحديد وفهم مشاعرهم الخاصة ومشاعر أطفالهم بشكل أفضل، ما أدى في نهاية المطاف إلى تفهم مقدمي الرعاية لسلوكيات أطفالهم واحتياجاتهم. فمقاطع الفيديو هذه كانت بمثابة نقطة مرجعية بالنسبة إلى مقدمي الرعاية - لا ترتبط بهم شخصيًا أو بأفراد عائلاتهم - يمكنهم الاستناد إليها للتحدث مع أطفالهم عن الأحاسيس البشرية وغيرها من المواضيع الحساسة، وزودتهم باستراتيجيات للتكيّف تعلق في الذهن، مثل التنفس من البطن. وهذا يؤكد أن استخدام الوسائط المتعددة لا يقتصر دائمًا على تدخل جديد أو مستقل. وفي هذه الحالة، ساهم دمج الوسائط المتعددة في برنامج قائم أساسًا في تحسين النتائج التي حققها.

الإجابة

رحمان: للتكلفة وطريقة التشغيل دور أساسي في اتخاذ قرار مماثل. فعندما تقرر استخدام جهاز عرض Pico مثلًا، قد تقوم بشراء جهاز لكل مركز لتنمية الطفولة المبكرة. لكن سيتعين عليك تدريب الأساتذة أو الميسرين على طريقة استخدامه أو قد يتعطل الجهاز بعد مرور بضع سنوات وتضطر إلى إصلاحه. وأحيانًا، لا يتوفر التيار الكهربائي أو الاتصال بشبكة الإنترنت في المركز، فتضطر إلى شحنه في مكان آخر. لذا فإن أخذ جميع هذه العوامل في الحسبان منذ البداية قد يساعدك على التخطيط بشكل أفضل!

هل تفكر/تفكرين في استخدام الوسائط المتعددة والتكنولوجيا في برنامجك؟

يمكنك الاطلاع على خارطة الطريق للقرارات المرتبطة بالتكنولوجيا التي تعرض كيفية اختيار الحلول التكنولوجية الأنسب والشراكات الأفضل لتوزيع مقاطع الفيديو على الأطفال داخل المجتمعات التي تعاني من ضعف الاتصال بشبكة الإنترنت أو المتأثرة بالأزمات.



السؤال 2

ما هي التحديات التي من المرجح أن يواجهها الممارس عند استخدام الوسائط المتعددة والتكنولوجيا الرقمية للمرة الأولى في برنامج تنمية الطفولة المبكرة في حالات الطوارئ؟

الإجابة

دورا: لقد واجهتنا العديد من التحديات المفاجئة عند عرض مقاطع فيديو من برنامج «*شاهد والعب وتعلّم*» في قاعات الصفوف داخل مخيم داداب للاجئين. وكانت تلك المرة الأولى التي نستعين فيها بالوسائط المتعددة والتكنولوجيا داخل الصف، وتمثل التحدي الأول في قدرات الأساتذة على استخدامها وفي الوصول إلى شبكة الإنترنت. لذا تحتم علينا تدريب الأساتذة على استخدام الأجهزة اللوحية داخل الصف، والدخول إلى تطبيق «مودل» (Moodle) حيث يتم تخزين مقاطع الفيديو. لكن ضعف الاتصال بالإنترنت صعّب على الأساتذة مشاهدة الفيديوهات أثناء وضع مخطط الدرس خارج ساعات التدريس. كما أدى استخدام الأجهزة اللوحية داخل الصف إلى إحداث ضجيج كبير (حيث كان يتم استخدام 45 جهازًا في الوقت نفسه بحسب عدد الطلاب)، كما تعذر تحميل بيانات المراقبة من دون الاتصال بشبكة الإنترنت.

الإجابة

أمل: تختلف التحديات المرتبطة باستخدام التكنولوجيا بين البرامج القائمة أساسًا والبرامج الجديدة. وقد تمثل التحدي الذي واجهناه في نقل المحتوى الناجح حاليًا إلى صيغ رقمية يمكن نشرها على وسائل التواصل الاجتماعي. فالمحتوى الذي يمكن الاطلاع عليه باستخدام تقنيات رقمية ليس مجرد محتوى يمكن مشاهدته على شاشة، بل يجب أن يكون مصممًا للاستخدام الرقمي، أي أن يكون مفعمًا بالألوان وجاذبًا، أي باختصار أن يلفت نظر المستخدم. وتتيح لنا صفحة زاوية العائلة FamilyCornerIRC، التواصل مباشرة مع المستخدم من دون الحاجة إلى ميسر، لذا يجب أن تكون الرسائل التي نشاركها بسيطة ومتاحة وجاذبة للجمهور. وقد استغرقنا فترة لا بأس بها من الوقت لاكتشاف ما يهم الجمهور المستهدف فعلًا على مواقع التواصل الاجتماعي.

صفحة ركن العائلة التابعة للجنة الإنقاذ الدولية FamilyCornerIRC

صفحة ركن العائلة التابعة للجنة الإنقاذ الدولية على وسائل التواصل الاجتماعي FamilyCornerIRC هي منصة تم إطلاقها على موقعي فيسبوك وإنستغرام في العام 2022. وهي مصممة لتكون مساحة آمنة وداعمة وموثوقة يستفيد منها مقدمو الرعاية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 0 و8 سنوات. وهي تقدّم محتوى يستند إلى خبراء متخصصين في تنمية الطفولة المبكرة ويشمل أنشطة لمقدمي الرعاية والأطفال، ومعلومات حول مراحل التنمية الأساسية، والتعلّم الاجتماعي والعاطفي، ونصائح عملية حول الرفاه ونمط الحياة لدعم نمو الأطفال بطريقة سليمة.

«المحتوى الذي يمكن الاطلاع عليه باستخدام تقنيات رقمية ليس مجرد محتوى يمكن مشاهدته على شاشة، بل يجب أن يكون مصممًا للاستخدام الرقمي، أي أن يكون مفعمًا بالألوان وجاذبًا، أي باختصار أن يلفت نظر المستخدم. وتتيح لنا صفحة ركن العائلة FamilyCornerIRC، التواصل مباشرة مع المستخدم من دون الحاجة إلى ميسر، لذا يجب أن تكون الرسائل التي نشاركها بسيطة ومتاحة وجاذبة للجمهور».

- أمل، رئيسة قسم التكنولوجيا الرقمية في لجنة الإنقاذ الدولية في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا

السؤال 3

ما هو النجاح الأكبر الذي حققته بفضل استخدام الوسائط المتعددة أو التكنولوجيا الرقمية في برنامجك؟

الإجابة

دورا: برأيي، لقد حقق المشروع نجاحًا ملفتًا إذا ما قارنا بين التحديات التي ذكرتها والأثر الذي أحدثه. فمقاطع الفيديو كانت جاذبة، وقد استحدث الأساتذة أساليب مبدعة لاستخدامها جعلت الدروس أكثر متعةً. كما أن حماسة الأطفال واهتمامهم بالمحتوى كانت ملحوظة، وحتى أن استخدام الأجهزة اللوحية داخل قاعة الصف ساعد الأساتذة على إدارة الصف بشكل أفضل. كذلك، لا بدّ من الإشارة إلى الاهتمام الكبير الذي أبداه الأساتذة غير المعنيين بالمشروع للاستفادة من خبرة أولئك الذين نفذوا المشروع.

الإجابة

أمل: لقد نجحنا في بناء مجتمع رائع من مقدمي الرعاية على صفحات ركن العائلة FamilyCornerIRC على مواقع التواصل الاجتماعي، يتمتع أفراده بثقة كبيرة بالمحتوى ويحرصون على مشاركته. ودائمًا ما تصلنا أسئلة من المستخدمين حول تحديات التنشئة وحول كيفية مشاركة المحتوى مع أصدقائهم. وحتى أننا قمنا بتوسيع حضورنا على منصات التواصل الاجتماعي من خلال إنشاء مجموعة خاصة على فايسبوك، مما يتيح لمقدمي الرعاية فرصة مشاركة تجاربهم الناجحة وبناء مجتمع خاص بهم. كان من دواعي سرورنا حقًا رؤية تفاعل مقدمي الرعاية مع بعضهم البعض ومع الأسئلة المطروحة، من خلال مشاركة المحتوى الذي نقدّمه. كما أثبتت خدمة الرسائل الآلية التي نقدّمها نجاحها الكبير حيث وصل عدد مستخدميها إلى أكثر من 25 ألف شخص طلبوا أكثر من 120 ألف نشاط، ما يبرز سهولة استخدامها وجاذبيتها، ويؤكد أن المستخدمين يعودون إليها بشكل مستمر للاستفادة منها.

الإجابة

رحمان: كانت فرصة استخدام الوسائط المتعددة والتكنولوجيا في المخيمات رائعة - فقد استمتع بها الأطفال كثيرًا وكانت بمثابة العلاج الشافي لهم. وأصبحوا بعد ذلك يحاكون الأنشطة التي شاهدوها في مقاطع الفيديو في منازلهم، ويشاركون أهاليهم بما تعلموه في الصف. ببساطة، لقد حصل الأطفال على فرصة للاستمتاع، وهذه فرصة لا تقدّر بثمن.

«كانت فرصة استخدام الوسائط المتعددة والتكنولوجيا في المخيمات رائعة - فقد استمتع بها الأطفال كثيرًا وكانت بمثابة العلاج الشافي لهم. وأصبحوا بعد ذلك يحاكون الأنشطة التي شاهدوها في مقاطع الفيديو في منازلهم، ويشاركون أهاليهم بما تعلموه في الصف. ببساطة، لقد حصل الأطفال على فرصة للاستمتاع، وهذه فرصة لا تقدّر بثمن».

- رحمان، مدير في مشروع «ورشة سمسم» بنغلاديش يتولى الإشراف على برامج «العب وتعلّم».

السؤال 4

ما هي مجموعات المهارات الرئيسية أو الخبرة التي يجب أن يتمتع بها أعضاء فريق يرغب في استخدام الوسائط المتعددة والتكنولوجيا الرقمية؟

الإجابة

رحمان: يُعتبر الإلمام بالمنهج والمحتوى أساسيًا لضمان تصميم الوسائط المتعددة بشكل مدروس أو دمجها بطريقة صحيحة ضمن برنامج ما. وتوفر المهارات اللغوية والمعرفة بالسياق المحلي ميزة إضافية. كذلك، يجب أن يملك المنفذون مهارات تقنية مثل الدراية الرقمية الأساسية وكيفية استخدام الهواتف الذكية وأجهزة العرض، فضلًا عن مهارات حل المشاكل، نظرًا لأن الأغراض قد تتعطل ويجب أن يكونوا قاردين على إصلاحها!

الإجابة

أمل: على مستوى التصميم، قد تبرز الحاجة إلى مزيج من المهارات، مع العلم أن ذلك يعتمد على العمل الذي تخطط لتعهيده لجهة خارجية بالمقارنة مع ما تريد تطويره داخل فريق العمل. إذا كنت تعمل في مجال المنتجات، ستحتاج إلى مدراء منتجات يمتلكون القدرة على فهم وإدارة العلاقة بين المطورين وأهداف المؤسسة، بما يحقق التوازن والانسجام بين الطرفين. ومن أبرز الصعوبات التي واجهناها كان إيجاد فريق عمل قادر على سد الفجوة بين التكنولوجيا والطفولة المبكرة. فعادةً ما يفتقر الأشخاص الذين يملكون خبرة في مجال التكنولوجيا إلى المعرفة بمجال تنمية الطفولة المبكرة والعكس صحيح. لذا استغرقنا وقتًا طويلًا في إعداد الخطط المناسبة لتدريب الأشخاص في أي من المجالين. فضلًا عن ذلك، غالبًا ما تكون العقود المقدمة في القطاع الإنساني لفترة محدودة وبمقابل مادي أدنى من القطاع الخاص، لذا سيساهم وضع إطار زمني أطول لتوظيف الأشخاص المناسبين في إبقاء العمل على المسار الصحيح.

السؤال 5

ما هي برأيك الخطوة التالية الضرورية لنجاح دمج الوسائط المتعددة والتكنولوجيا الرقمية في برامج تنمية الطفولة المبكرة في حالات الطوارئ؟

الإجابة

مارجي: قد يساهم دمج الوسائط المتعددة والتكنولوجيا في البرامج في تقديم تجربة أكثر ملاءمة لاحتياجات المشاركين. لذا، استخدمنا المجموعات الخاصة على موقع فايسبوك لنشر مقاطع الفيديو من برنامج «*شاهد والعب وتعلّم*» *كجزء من المحتوى المدمج في برنامج* «بذور الارتباط» . وقد أصبحت هذه المجموعات بمثابة مساحة تتيح لمقدمي الرعاية تبادل الخبرات، وللميسرين تقديم إجابات ملائمة لاحتياجات المشاركين في البرنامج. وصحيح أننا قمنا بعقد جلسات حضورية دورية لمقدمي الرعاية والميسرين، إلا أن عرض المحتوى عبر الإنترنت ساهم في زيادة تفاعل مقدمي الرعاية وتثقيف المجتمع بطريقة غير متوقّعة.

الإجابة

أمل: نعمل حاليًا على تطوير منتج جديد يستهدف الأطفال ومقدمي الرعاية في الوقت نفسه بهدف تطوير التفاعلات وجهًا لوجه في المنازل. ويقوم هذا العمل على النجاح الواضح الذي حققته التفاعلات وجهًا لوجه، والتي تُعتبر أساسية في البرامج الحضورية. كما ندرس إمكانية استخدام الذكاء الاصطناعي بعناية وحذر شديدين. فنحن نهدف إلى استخدامها لتحسين منتجاتنا وخدماتنا الحالية، ولأتمتة وتبسيط المهام الروتينية مثل إدارة صفحاتنا على مواقع التواصل الاجتماعي، بحيث يتسنى للخبراء التركيز على مواجهة التحديات الأكبر التي نواجهها.

لمعرفة المزيد عن مشروع «العب وتعلَّم»،
يرجى التواصل معنا على العناوين التالية:

ISIOperations@sesame.org
www.sesameworkshop.org